电脑游戏俱乐部

DiannaoYouxiJulebu

# 志在必得



周宁宁　主编

江苏科学技术出版社

## 战略、经营类游戏

电脑游戏俱乐部

2

技高一筹——运动、博弈类游戏

志在必得——战略、经营类游戏

殚精竭虑——剧情类游戏

惊心动魄——动作、惊险类游戏

ISBN 7-5345-2625-6

9 787534 526251 >

ISBN 7-5345-2625-6

TP · 77 定价：6.60元

电脑游戏俱乐部丛书
第二套

# 志在必得

## （战略、经营类游戏）

周宁宁　主编

江苏科学技术出版社

电脑游戏俱乐部丛书(第二套)

# 志在必得


主　　编　周宁宁
责任编辑　高志一

出版发行·江苏科学技术出版社
(南京市中央路165号,邮编:210009)
本社网址:
http://cb.jlonline.com/keji/
E-mail:
cnjsstph@public1.ptt.js.cn
经　　销　江苏省新华书店
照　　排　江苏苏中印刷厂
印　　刷　涟水县印刷厂

开　　本　850×1168　1/32
印　　张　3.625
字　　数　75,000
版　　次　1998年9月第1版
印　　次　1998年9月第1次印刷
印　　数　1—4,000册

标准书号　ISBN　7—5345—2625—6/TP·77
定　　价　6.60元



图书如有印装质量问题,可随时向我社出版科调换。

《电脑游戏俱乐部丛书》

# 编委会


主编　周宁宁　高晓晖

编委　丁鹤平　陈贝贝　周宁宁

胡　伟　施澄秋　高晓晖



本书编写人员　胡　伟　宋　冰

丁鹤平　周宁宁

# 出版说明

《电脑游戏俱乐部丛书》第一套面市以来，受到了广大读者的热情欢迎。但有一些优秀的游戏在第一套中没来得及介绍，同时电脑游戏排行榜上又出现了不少新游戏，为弥补这一缺憾，我们又出版了第二套。

《电脑游戏俱乐部丛书》第二套分为《技高一筹》、《志在必得》、《殚精竭虑》、《惊心动魄》，共四本。介绍了FIFA98、台湾麻将、帝国时代、主题医院、福尔摩斯Ⅱ、粘土世界、古墓丽影、MDK等几十种游戏的使用环境、安装与操作、攻略和秘技。

希望本套丛书和前套一样，对你学习电脑、开发智力、丰富生活、调节情绪起到积极的促进作用。

# 前　言

战争与和平是人类永久的话题。

战争考验的是人的智慧、果断、勇敢和坚毅，也许，这就是为什么战争游戏风行至今的原因。

自从 Westwood 设计出《Dune 2》后，就开创了一个即时战略游戏的新天地，也就是在以往的战略游戏的基础上，将原先的回合式战斗改成了即时战斗，这就使游戏更真实，更激烈，更引人入胜。

现在市面上的即时战略游戏不计其数，虽然从本质上来说仍然摆脱不了《Dune 2》的影子，但是借助于高速的电脑，大容量的内存和硬盘，高速的光驱和多媒体技术，其声光效果已越来越惊人，以致于游戏的容量也已经不能用 MB 来计算，而要用 GB 来计算了。

你自认为有军事天才吗？或者觉得英雄无用武之地？那么打开电脑玩即时战略游戏吧，尝一尝亲自调兵遣将、抗击敌人的感觉，这可要求你头脑灵活，能够综观全局，外加灵活的身手（其实是鼠

标操作)。怎么?嫌电脑的“智力”太低打得不过瘾?没关系,现在的即时战略游戏都支持联机对战,大部分还支援在 internet 上的多人战斗, 永远不愁找不到对手,没准你还能为国争光呢。

在现今的电脑游戏中, 即时战略游戏占据了半壁江山,连 Microsoft 都禁不住诱惑而加入了制作即时战略游戏的行列。这么多精品中,总有一款能适合您。

在现实中我们呼唤和平,但在电脑屏幕上,我们却尽可以打一场无害的大战, 没准还会在我们中间,产生几个真正的将军呢!

本书还选出两种近期流行的经营类游戏《主题医院》、《FIFA 足球经理》,你是不是也想尝一尝经营者的辛酸和喜悦呢?

编　者

1998.5.

# 目　录

KKND(绝地烽火)…………1
帝国时代(AGE OF EMPIRE)…………19
黑暗殖民地(DARK COLONY)…………71
主题医院…………81
FIFA 足球经理…………95

# KKND(绝地烽火)




## [资 料 卡]

游戏名称:Krush, Kill & Destroy(简称 KKND)

中文名称:绝地烽火

语　　种:英文/中文

运行环境:dos/Win95

容　　量:400M

发行公司:Melbourne House

发行时间:1997 年 5 月

配　　置:P5/75,16M RAM,倍速光驱,声卡,鼠标

## [安装 & 操作]

DOS 下运行光盘上的 install. exe,安装程序首先询问是否要安装 uniVBE 驱动程序,一般应该选 Y,然后游戏询问是否自动检测声卡,一般也应该选 Y,如果你自己对声卡很了

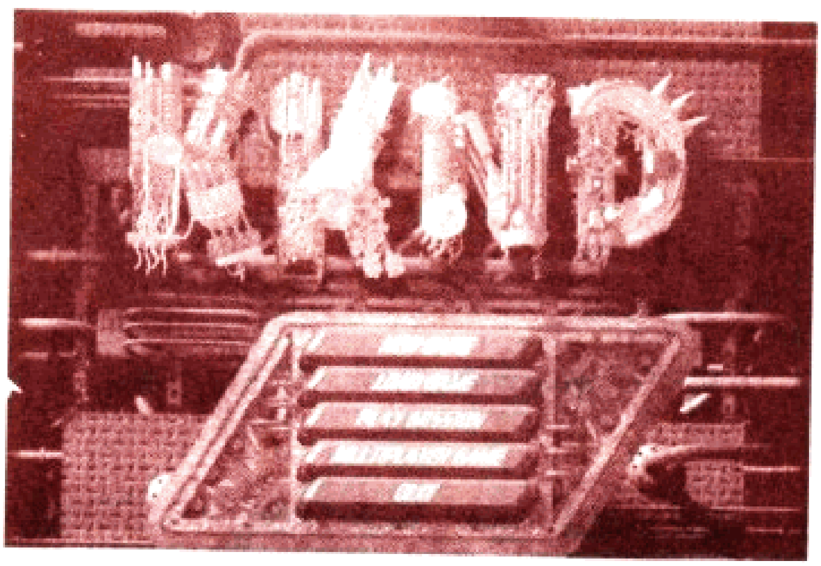
解，也可以手动选择。TEST 声音正确后按 ok，游戏接着要求你输入你的 CD ROM 的盘符，输入后就安装完成，以后只要运行目录中的 kknd 即可进入游戏。

在 win95 下放入游戏光盘就自动进入安装程序，其他的和 DOS 下相同。

进入游戏后，首先是主菜单，有以下几个项目：

| | | |
|---|---|---|
| NEW GAME | —— | 从头进行新的游戏 |
| LOAD GAME | —— | 取出以前存储的游戏接着玩 |
| PLAY MISSION | —— | 玩单独的任务 |
| MULTIPLAYER GAME | —— | 多人游戏（可通过 Modem、网络或者串口电缆） |
| QUIT | —— | 退出游戏 |

**[提　要]**



自从 Westwood 开创了即时战斗的战略游戏以来，同类的作品已不计其数，除了 Westwood 自己推出的《命令与征服》(C&C)和《红色警报》(Red Alarm)外，还有《魔兽争霸》、《烽火连天》等等不下百余种，各

有特色，但是在玩家中都不能引起多大的影响。

《KKND》也是即时战斗的战略类游戏，但是它采用了SVGA640×480的图形模式，比较细腻，再加上有方便的操作界面、多种各有特色的武器、热闹的战斗场面等，让很多即时战略迷们又好好地过了一把瘾。

**[攻　略]**

■游戏背景

游戏的故事发生在未来。

公元2079年，地球上爆发了一场核战争，使地球遭受到了毁灭性的打击，大气层被破坏，水源被污染，人类赖以生存的地球已经不再适合居住，于是有部分人类就躲到了地下，剩下的人只能继续在地面生活。

很多年过去了，地下的人类以为原先留在地球表面的生物早已经灭绝，但是当他们走出地下后才发现地面上的人类并没有灭绝，他们仍然顽强地生活着，只是因为核子辐射的影响，他们已经产生了变异，外表已经不再像人了，而成为一种兽人类的生物。

人类认为这种生物的存在侮辱了人类的尊严，他们决定消灭这种变异生物，重新夺回地球表面；而兽人对这些当年置他们于不顾而藏身地下的人类早已经深恶痛绝，他们不希望人类再次主宰世界。于是，战争就在两个种族间爆发了……

■兵种

**▲人类部分**

| 名　称 | 价　格 | 说　明 |
|---|---|---|
| ●步枪兵 RIFLEMAN | 50 | 最初的兵种，攻击力弱 |
| ●海豹特勤组 SWAT | 75 | 最初的兵种，攻击力稍强 |

| | | |
|---|---|---|
| ●技术兵 TECHNICIAN | 150 | 可以修复一切建筑，但是无攻击能力。在某些关卡必须善于利用他们，但是一人只能修理一次建筑 |
| ●火焰兵 FLAMER | 100 | 火焰兵种，对敌人的士兵和建筑有着很大的破坏性，但是防御比较弱。 |
| ●爆破兵 SABOTEUR | 100 | 可以攻击敌人的建筑及维护我方的建筑 |
| ●工兵 SAPPER | 100 | 实际上是手榴弹兵 |
| ●火箭兵 RPG LAUNCHER | 150 | 发射 RPG 火箭 |
| ●狙击手 SNIPER | 200 | 射程和威力都不错的兵种 |

▲兽人部分

| 名　称 | 价　格 | 说　明 |
|---|---|---|
| ●狂暴战士 BERSERKERIFLEMAN | 50 | 最初的兵种，攻击力弱 |
| ●霰弹枪手 SHOTGUNER | 75 | 最初的兵种，攻击力稍强 |
| ●梅卡尼克人 MEKANIK | 150 | 可以修复一切建筑，但是无攻击能力。在某些关卡必须善于利用他们，但是一人只能修理一次建筑 |
| ●纵火者 PYROMANIAC | 100 | 火焰兵种，对敌人的士 |

| | | |
|---|---|---|
| | | 兵和建筑有着很大的破坏性，但是防御比较弱 |
| ●暴力狂 VANDAL | 100 | 可以攻击敌人的建筑及维护我方的建筑 |
| ●破坏狂 RIDTER | 100 | 实际上是手榴弹兵 |
| ●火箭炮 BAZOOKA | 150 | 发射 RPG 火箭 |
| ●疯子 CRAZY HAPPY | 200 | 射程和威力都不错的兵种 |

■机动兵种

▲人类部分

| 名　称 | 价　格 | 说　明 |
|---|---|---|
| ●污损的摩托车 4×4 PICKUP | 250 | 速度最快，但攻击力和防御力弱，可用于侦察 |
| ●四轮驱动小货车 ALL TERRAIN VEHICLE | 350 | 威力比摩托车略高 |
| ●超级吉普车 DERRICK | 450 | 可以碾压敌人的士兵 |
| ●火焰喷射车 ATV FLAMETHROWER | 550 | 吉普车的升级 |
| ●油罐车 OIL TANK | 600 | 用来运输油料，无战斗力 |
| ●安那孔达坦克 | 850 | 坦克 |
| ●密集火力支援机 BARRAGE CRAFT | 1 000 | 威力大，范围广，可惜装弹慢） |
| ●机关炮坦克 AUTOCANNON TANK | 1 200 | 装甲厚，火力强，但是速度慢 |
| ●钻油平台 | 1 000 | 用来建立钻油平台开 |

| | | |
|---|---|---|
| | | 采油料 |
| ●轰炸机 BOMBER | 2 000 | 大本营和机械工厂升到 5 级后即可制造，性能同兽人的"黄蜂炸弹" |

▲兽人部分

| 名　称 | 价　格 | 说　明 |
|---|---|---|
| ●摩托车 | 250 | 速度最快，但攻击力和防御力弱，可用于侦察 |
| ●恶狼 DIRE WOLF | 350 | 威力比摩托车略高 |
| ●巨蟹 GIANT SCORPION | 450 | 可以碾压敌人的士兵 |
| ●怪物卡车 | 550 | 吉普车的升级 |
| ●油罐车 OIL TANK | 600 | 用来运输油料，无战斗力 |
| ●柱牙战象 | 850 | 坦克 |
| ●巨甲虫 | 1 000 | 威力大，范围广，可惜装弹慢 |
| ●飞弹巨蟹 | 1 200 | 装甲厚，火力强，但是速度慢 |
| ●钻油平台 | 1 000 | 用来建立钻油平台开采油料 |
| ●黄蜂炸弹 WASP | 1 500 | 大本营和野兽场升到 5 级后出现的超级武器，任何部队都难以从一颗"黄蜂炸弹"下逃生 |

■建筑

▲人类部分

| 名　称 | 说　明 |
|---|---|
| ●哨兵 | 总部，可升级，有五个级别 |

●机械商店　　　　　制造机动车辆，有五个级别
●能源站　　　　　　收集油料的建筑
●修复站　　　　　　修复车辆，有五级，级别越高，修复速度越快
●研究实验所　　　　用来升级其他建筑
●钻油平台　　　　　钻油的设施
●防御建筑　　　　　包括警戒高塔，飞弹电池，加农炮塔

**▲兽人部分**

| 名　称 | 说　明 |
| --- | --- |
| ●集团总部 | 总部，可升级，有五个级别 |
| ●野兽场，铁匠铺 | 制造怪兽，有五个级别 |
| ●能源站 | 收集油料的建筑 |
| ●动物场 | 修复怪兽，有五级，级别越高，修复速度越快 |
| ●魔法塔 | 用来升级其他建筑 |
| ●钻油平台 | 钻油的设施 |
| ●防御建筑 | 包括机枪火力网，葡萄弹加农炮，滚轴式机关炮塔 |

■战役部分

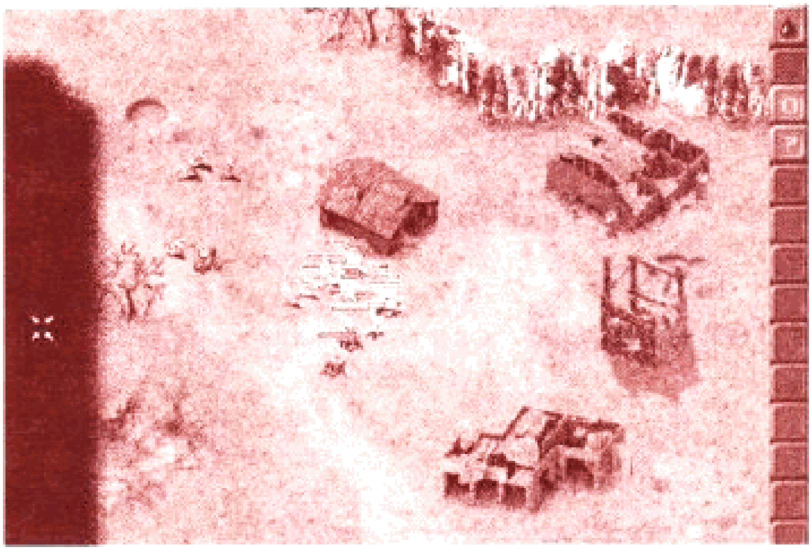
这个游戏共有 30 关，人类和兽人各 30 关。下面简单说明一下每关的情况。

**▲人类部分**

●新世纪

说明：现在变异生物统治着地表，我们要开垦这块大地就必须消灭周围的变异生物。

任务：全歼敌人。



●建立边境侦察站

说明：发展的前提就是建立运输。

任务：建立侦察站，全歼敌人。

●抵抗袭击

说明：我们最近建立的营地成为敌人的攻击目标。

任务：保护所有建筑。

注意守住采集平台左方和下方，发展后再彻底歼灭敌人。

●拯救侦察员

说明：我们的一个侦察员在绘制地图时走失了。

任务：找到他，将他安全带回。

这关要集中步兵火力慢慢前进，侦察兵在对岸左方。

沿公路直上到左拐处，上方有一桥梁，过桥左行即可找到侦察员。

●通行之门

说明：变异生物在废弃都市南方的基地被我们发现了，该基地保护着敌方的补给线。

任务：建立基地切断补给线并消灭所有敌人。

迅速建立能源站，大量制造四轮货车，首先要抵挡住敌人的前几次攻击。然后派兵占领最下方的丁字路口。




●摧毁村庄

说明:我们的一股残余力量将变异生物从营地引了出去,但他们不会离开太久。

任务:趁敌人离开时攻入其营地,破坏他们的四个采油设施和周围建筑,然后回到起始地点。

按左、上行进找到敌营地歼灭所有敌人,但是注意不要惊动其他的敌人。

●保护运输队

说明:我们的一个由六辆车组成的运输队正向另一个营地前进。

任务:保护运输队,至少确保四辆车到达营地。

本关的关键是我部队应作为开路先锋并与运输队保持一定距离,尽量在敌人接近卡车前就把他们消灭。快到营地之前会出现大批敌士兵,可利用车辆碾压。此劫过后,敌人将从后方出现,所以要立即把部队调到车队后方,只要能挡住敌人

就可以了。

●重返海滩

说明:(无)

任务:占据海滩,在那里建立基地,然后消灭该区的敌人。

本关比较困难,首先可以攻占左下方的油田,积蓄力量后首先摧毁敌人的采集平台。

●营救司令官

说明:我们的一个司令官被捕,他统率的军团也被消灭了。我们确信他被带到了敌人的营地。

任务:找到并救出司令官,摧毁敌人营地。

我方基地在东面,而西方的工业燃料厂可找到强大的机械警卫。不妨派一支部队西行,大部队东移。到达基地应蓄积力量迅速下扑,摧毁敌采集平台,让资源为我所用。掌握好升级时机也很重要,这样才能便于发展强力兵种一举干掉敌军。需要注意的是进入敌人阵地攻击时要小心司令官的安全。

●强占

说明:变异生物在"H7"山脉设立了要塞,但该地区资源有限。

任务:强占资源,粉碎敌人的补给线,最后消灭全部敌军。

进入中间空地展开基地,占领右方的几个油井。积蓄力量后从右方小路插入敌背腹部一举消灭敌人。

●还我自由

说明:我们在一个沦陷的都市旁发现了丰富的油料资源。

任务:组织起我们的武装力量消灭该地区所有敌军。

就地将基地展开,采集右方资源。兵工厂升至 4 级可生产多管导弹车,它威力巨大,攻击范围广,但容易误伤,要善加利

用。而敌方的能大范围攻击的蜘蛛要优先消灭。我方的炮塔在开始时是重点保护对象，应随时准备技师修理。

在地图中央有一个研究总部，里面有一个“粒子炮坦克”。

●狙击

说明：变异生物的酋长准备和他们的作战指挥研究作战计划。

任务：在敌人的其他领导到来前狙击敌人的酋长。

右行解决掉几个士兵，与我们的另一小队会合，然后向左下方前进。充分利用狙击手射程远的特性轻易摆平路上的敌军和机枪塔，进入敌基地消灭酋长。

●占据桥梁

说明：敌人正朝着大桥行进。

任务：阻止敌人从任何桥上通过或消灭任何一个通过大桥的敌人，然后反扑敌军，将其全部消灭。

首先要不惜代价保住桥口的炮塔。然后趁敌人攻击间隙增加资源采集力量，迅速壮大。敌人基地层层包围，乃易守难攻之地。此时不妨将重兵集结在其下方将其围困，等待空中打击力量形成后慢慢削减。

●退避

说明：敌人的部队向我们的主堡垒扑来。

任务：在我们撤回所有力量保卫堡垒的时候，抵挡西侧敌军 30 分钟。

本关是大战前的热身，首要任务是加强防御。此地资源较多，应就近采集，避免防线过长顾此失彼。

●包围

说明：敌人包围了我们的堡垒，而他们的基地却毫无

防备。

任务：保护我们的堡垒，然后摧毁敌人的基地。

本关难度极高，首先要全力抵挡住敌人的攻击，在防守后再尝试集团式进攻。

**▲兽人部分**

●再现战争

说明：我们的族长已经感觉到人类依然存在，并且可能回到地表。

任务：杀掉人类，或将其赶回地下。

此关十分简单，只需集中兵力逐个击破即可。

●人类击退战

说明：人类在我们的一个村子附近集结，妄图创建在地表的势力。

任务：阻止人类的行动。

现在已经可以造兵。建议开始后大量生产士兵，然后集中兵力消除敌人。

●冒泡的原油

说明：我们的 mekaniks 重建了一个控制装置，需要将起重机带到山上，并在埋藏着“地球之血”的地方建立采集平台。

任务：创建起资源运输网，消灭该地区的人类。

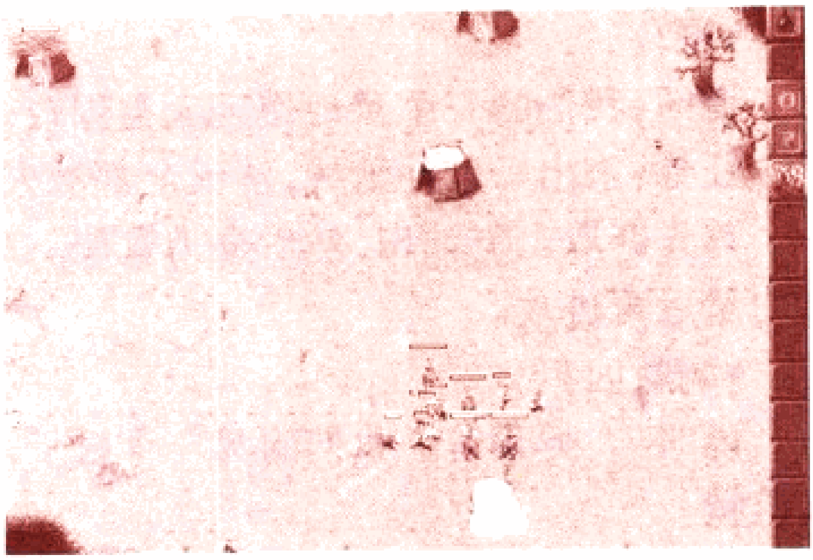
注意地图中间和右下方有油田，应首先采集右下方，当你有一定实力时可向中间发展。

●堡垒袭击战

说明：我们的袭击迫使人类在防御中遗弃许多运输工具。

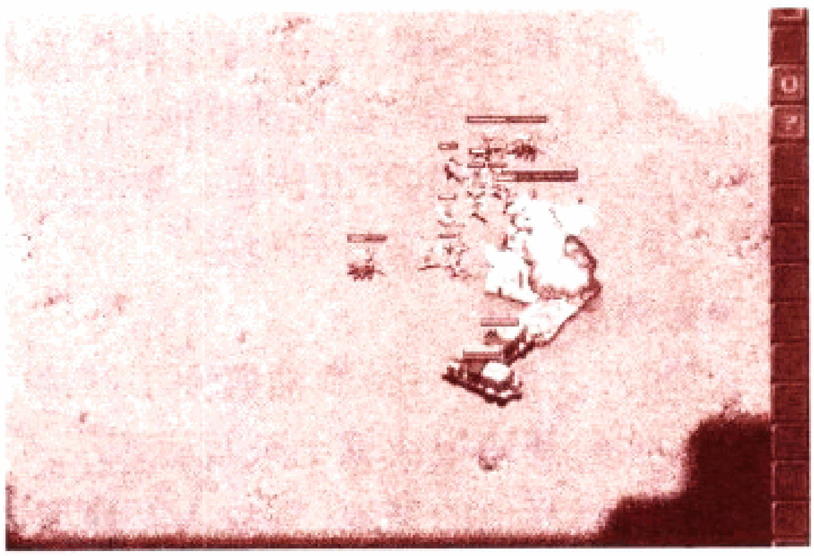
任务：带领一个小队和一些怪物战车去偷取人类遗弃的

油车，至少带着两辆从西方撤退。



敌人位于右上方，先往右走，看见道路则沿道路前进。沿途有些散兵游勇，难以构成威胁，但应注意保存实力。前行一段发现敌采油平台和炮塔，摆平后向左上方移动。此时已可见四辆油车和两个炮塔，并有箭头指示攻击左边炮塔。你可立刻带领四辆油车向起始地点移动，且留下兵力断后。不管伤亡如何，只要有两辆油车到达西边画叉处即可过关。

●伏击



说明：一个人类攻击小队正向我们的村子前进。我们已与在南方桥畔的伏击队失去联系。

任务：重新取得联系，一起攻击过桥的敌人。

开始就迅速过桥向南方桥畔行进，集结兵力，然后拦截敌人。

●围攻

说明:我们的一个营地遭到人类围攻,补给线已被切断。

任务:杀出一条补给线,消灭全部敌人。

首先夺取上方油田,然后全力发展。敌基地就在上方,积蓄力量后再进攻。

●解救囚犯

说明:人类袭击了我们的另一个村子,并将我们的人民关入监狱。

任务:救出囚犯,在他们帮助下摧毁敌人营地。

先干掉右上方的炮塔,炸掉监狱救出我们的战士。改变方向为左下,突入敌营地炸掉第二个监狱,然后消灭敌人。

●粉碎运输队

说明:一个人类运输队在层层保护下向北移动,我们怀疑它正朝人类的营地前进。

任务:拦截运输队,不能让它到达敌人营地。

沿路有不少敌军,要迅速摆脱纠缠。追上运输队,集中全力消灭它。要注意共有五辆车。要首先追上去攻击走在最前面的一辆,再回过头来打其他的。

●为领土而战

说明:我们的一个领袖遇到了麻烦。他与人类的战争逐渐恶化,他的基地很快就会被攻克。

任务:修复他的基地,将敌人基地彻底毁掉。

我军在左方出现,往右上行进便可到达基地。进入基地应立刻发展资源采集,左边和中间的资源都是较安全的。同时要摧毁敌人的采集平台。

●接近战

说明：人类正向我们的禁区行进。

任务：确定敌人是否找到以前的科技，无论他们找到与否，都要消灭。

本关没有什么特殊的，只要迅速发展，全歼敌人就可以了。

●世界末日

说明：人类已经具有足够的战争资源，那也是我们所需要的。

任务：创建我们的基地，接管或破坏敌人偷取的“大地之血”，彻底根除他们。

要派兵守住左边和上方的小路，尽快升级大本营，建造强力炮塔加强防御。顶住敌人攻击后积蓄力量消灭敌人。

●大会战

说明：我们得到了富饶的起源之地的祝福。

任务：阻止敌人破坏我们所做的一切，然后反歼他们。

首先派部队先守住上方的一条通路，控制住上方的油田。等到有足够力量，可从下方进攻。

●岛屿之争

说明：我们打算得到南方三角洲，借此取得通往附近营地的高速公路。

任务：建立我们的武装，赶走该地区的敌人。

首先进入左下方的基地，然后继续力量准备进攻。摧毁基地下方的敌人采集平台，借此削弱敌军。

●最后之袭

说明：我们的六个军长前来和酋长商议最后之战。人类

将会破坏此次会议。

任务：保护七个领袖。

以大量低级兵种抵挡敌军先头进攻，以便赢得时间升级大本营。当可建造旋转加农炮后，升级野兽场，并于各大路口建立炮塔。安排修理人员和具有大面积杀伤范围的远程火力在炮塔两侧作为后备和火力补充。七个领袖最好用建筑物包围，减少敌军伤害的可能性。大本营右上方有一条小径是敌狙击手常来的途径，敌狙击手射程极远，应加以提防。

●反扑

说明：人类已被迫回到他们的基地。

任务：消灭敌人，摧毁他们的基地，赢得这场地表之争。

本关是最后一关，也是最难的一关，敌人会从左下和上方攻击，开始时非常艰难，但是只要能先挡住敌人的疯狂进攻，下面就有了取胜的机会。

■心得

●这个游戏的“智力”并不是很高，敌人往往只知道攻击一个目标，利用这个弱点，我们可以利用一些廉价的士兵引诱敌人攻击，而其他强力的单位则从旁边发起进攻，可以取得出乎意料的效果。

●游戏中建筑物的升级是利用科技建筑进行的，方法如下：

1. 建立升级中心。
2. 点到升级中心上。
3. 点到你要升级的建筑物上。

基地升级后可以获得两种地图，一种是只能看见我方单

位，另一种是可以看见包括敌方的单位，继续提升基地的级别可以建造防御设备和空中力量。

●攻击敌人的钻油平台是个不错的主意。

士兵的经验累积后可以升级获得自愈的能力。

士兵有 3 种血，第一种是黄，第二种是蓝，第三种是绿。一般杀一个人升一级。

蓝血时就可以自动加血了，等级越高，杀伤力就越大。

●有些关卡会出现一些奇怪的建筑，靠近后可以获得两种超级战斗单位中的一种，要尽量得到，特别是不要让敌人得到。

●防御建筑只能建 7 个，所以要注意火力的搭配。

●摧毁敌人的前线防御建筑后可以派一二个单位驻守，以防止敌人重建。

●建筑物（除了防御建筑）的状态行都有两行以上的色条，第一行是建筑物的防御值，如果遭受攻击而使防御值减少的话可以使用技术兵种修复，第二行为五个红色单位的内部防御值，敌人的爆破兵种每有一个人进入我方建筑，该建筑的级别就会降低一级，如果为 0 后再遭入侵，则我方建筑物会爆炸，敌人会增加若干资金，解决的办法是让我方的爆破兵进入该建筑。第三行蓝色条代表代表建筑的技术级别，而钻油平台则是表示油的可采量。

■热键

热键："CTRL + 数字" = 编队

数字键 = 选择部队

"ALT + 鼠标左键" = 强制攻击

"按住鼠标右键移动" = 快速浏览地图或快速到达

地图某处

■修改

●在游戏中存盘，用 PCTOOLS 修改 game?.sav 文件。金钱数在 SECT(扇区)00, DISP(偏移)08、09、10(十进制)处，把最后一个字节改为 FF 可得 1600 万金钱。

●存盘后在 KKND 目录下面有了一个 SAVE.LST 文件，里面的条目是如下形式：

Slot 0 = huangl 3

其中，等号前面的 Slot 0 是指第几个进度；等号后面的 huangl 是存进度时玩家输入的名字，3 就是指第几关。把这个第几关改为你想要的关数，存盘退出。重新进入 KKND，调入进度，这时会出现花屏，不过没关系，叫出主菜单选择“重新开始”即可。如此可选关。

■后记

这个游戏还出了汉化版本，可惜中文化的界面破绽百出，全中文的信息往往让人不知所云，中文化的语音也非常可笑，把整个游戏的气氛都冲淡了，所以笔者最后还是选择了英文版的来玩。

这个游戏的缺点是耐玩度不高，很少有人会反复玩它；武器的特点不突出，到最后依然是人海战术；游戏中的穿插动画大都是一个人在讲话，让人比较失望；游戏也没有提供单机模拟对战模式。但是不管怎么说，这个游戏依然有其特点，值得一玩的，游戏的一些关卡难度极高，过关后也很有一种成就感呢。

在笔者写完这篇攻略的时候，KKND2 就要正式发行了，让我们拭目以待吧。

# 帝国时代（AGE OF EMPIRE）




**[资 料 卡]**

游戏名称：AGE OF EMPIRES 帝国时代

游戏类型：战略冒险游戏

出版公司：MICROSOFT

载体容量：一张光碟

出版日期：1997 年

最低配置：586/75 + 8M 内存

推荐配置：586/100 + 16M 内存 + 16 位声卡 + 四速光驱

运行环境：WINDOWS95

**[提 要]**

自从《C&C》和《魔兽争霸》诞生以来，即时战略类的游戏

层出不穷，但真正能全面超越前者脱颖而出的却几乎没有，令广大玩家屡屡失望。直到 1997 年下半年，《帝国时代》的出现方才打破了僵局。

这部刚一出世就夺得游戏界最高荣誉——“E3 最佳即时战略奖”的惊世之作堪称出身名门，制作人是大名鼎鼎的《文明》的制作人 Bruce Shelley，发行公司则是软件业的龙头老大——微软公司。

《帝国时代》(以下简称 AOE)总的特点可以概括为：文明+魔兽争霸，也即拥有简化了的《文明》的内容和《魔兽争霸》的操作方式及精美画面。

和《文明》相比，它以实时的命令代替了纷繁的发展条目，用鼠标轻轻一点就可以完成各种具体的任务。游戏中的任务也简化了许多，概括起来就是开采资源、建造和进攻三项。人类的文明史充满了征服和侵略，以此为题材的即时战略游戏 AOE 是第一个。

游戏中共有埃及、巴比伦、希腊、波斯、商朝、克里特、亚述等 12 个人类的文明部落供你选择，从此你便要肩负起维持、发展、进化你的王朝并征服其他文明的重任。这 12 个文明部落在发展上各有千秋(详见后文附表)。只有充分了解你拥有的文明，了解人类的发展史，扬长避短，才能使你立于不败之地。

游戏背景从石器时代开始到铁器时代为止，时间跨度大约 1 万多年(从公元前 12000 年到公元 100 年)。游戏中全部文明均要经过四次大的进化：石器时代——工具时代——青铜器时代——铁器时代，要进化到一个新的时期，需要科技能力经若干次进化达到一定水平时才能进行。这一次次的进化

是由相应的部门（建筑）像《魔兽争霸》的升级一样完成的，只需点一个图标即可，十分形象、便利。当然，能否尽快地摆脱落后，取决于你对资源的开采和利用情况。

AOE 里的资源共分四类：木材、食物、金子和石料，它们需要村民通过伐木、采集、渔猎、开采来获得。有趣的是，游戏中获得各种资源的情况和现实中一样，往往可以通过不同的渠道获得。比如食物，你可以通过采集野果取得，可以通过捕鱼获得，也可以通过猎取野生动物取得。当你取得种植技术后，你还可以通过耕作土地来获得。而不同的渠道又有不同的局限性，像采野果要有果树，捕鱼要造船等。打猎就更有趣了，猎取鹿比较好办，你只要能追上它就行了。对付大象、鳄鱼、狮子就没那么简单了，一旦你惹了它们，它们不但可能吃掉你，还有可能去袭击其他村民，鳄鱼肉可不是那么容易吃到嘴的！

游戏的操作方法和《魔兽争霸》很相似——“左键选取，右键下令”，修造建筑的方式也一样。用大家都已熟悉的控制方法加上出色的创意，是 AOE 成功的一个重要方面。

游戏的模式主要有两种：剧情模式和战役模式。剧情模式是根据各个人类文明在其发展过程中的一些真实历史片断编写而成的，你在这些历史事件中扮演最重要的一方，想方设法来捍卫你一手建立起来的文明帝国。在剧情模式里，技术的发展比较缓慢，了解你周围的资源分布情况比较重要，要利用有限的资源最大限度地合理发展科技。试想，当你所在的大陆上的动物被捕杀殆尽，需要到一水相隔的富饶大陆上去狩猎时，你才发现竟没有利用先前获得的资源发展造船技术，那你恐怕就……在剧情模式里我们能深深体会到人类每一次小小进步都是用血汗和教训换来的，“落后就意味着挨打”在

这里得到非常强烈的体现。

战役模式有点像《红色警报》的模拟联机模式，但获胜的条件并不一定是征服所有敌人，还有保护、探索、发展等一些十分新颖的胜利条件。战役模式是真正可以淋漓尽致地表现AOE全部魅力的模式。与其他即时战略游戏不同，你从最初的石器时代进化到最终的铁器时代要经过数十次的技术升级，而且你不一定能在一个时期里对所有的技术都升级，往往只能集中财力对其中的某一种技术进行重点发展。所以，在AOE中你几乎一直在不断地“研究”新技术中度过，而不会像某些游戏中那样早早就没事可干，只剩下制造茫茫兵海。随着技术的发展，你将拥有越来越多的兵种。从最初的光着脊背的村民到最终披铁甲执钢剑的武士，还有抛石车、战象、战车等等，使你在游戏过程中总能感到新意。

值得一提的是游戏中的自选战役模式。在这儿，你可以选择自己的部落，其他与你竞争的文明部落的数量，还能决定地图的大小和胜利条件。AOE还提供了一个地图编辑器，你可以按自己的想法来制造一张地图，完成后你就可以在游戏的战役模式里看见它了。AOE支持串口、MODEM两人、IPX八人和INTERNET对战。

可以肯定的是，当你第一次看到这个游戏时，一定会被它精细入微的画面所折服。事实上，AOE的图形是下大功夫设计出来的，游戏画面上的所有的建筑、人物，甚至一草一木都是采用人工手绘而成。游戏中的动画也是完全拟真的，你可以看到村民像真人一样一步一步接近一头吃草的鹿，投出手中的标枪，那头倒霉的鹿挣扎一下便倒地死去。还有抛石车投出的带着硝烟的巨石，天空中自由翱翔的雄鹰，海上不时跃

出水面的巨鲸……一切都是那么真实。甚至同一个村民，如果去打猎，回来时手中捧着的便是一大块红红的兽肉；如果去伐木，手上便捧着一捆木柴；如果去采石，便吃力地抱回一块大石头；而去采集野果归来时，手上则轻松地拎着一只小篮子！

音效方面也是颇具匠心，当你身处不同的地方，耳中听到的是不同的音效：在树林里，你能听到蛐蛐的奏鸣；在集市中，你能感受到人声的嘈杂；海面上，则是海风的呼啸。

游戏的解析度是可调的，你可以根据自己的喜好和机器的“档次”选择 640×480、800×600 或 1 024×768。当然，如果你想纵览全局，那还是选 1 024×768 感觉最好。

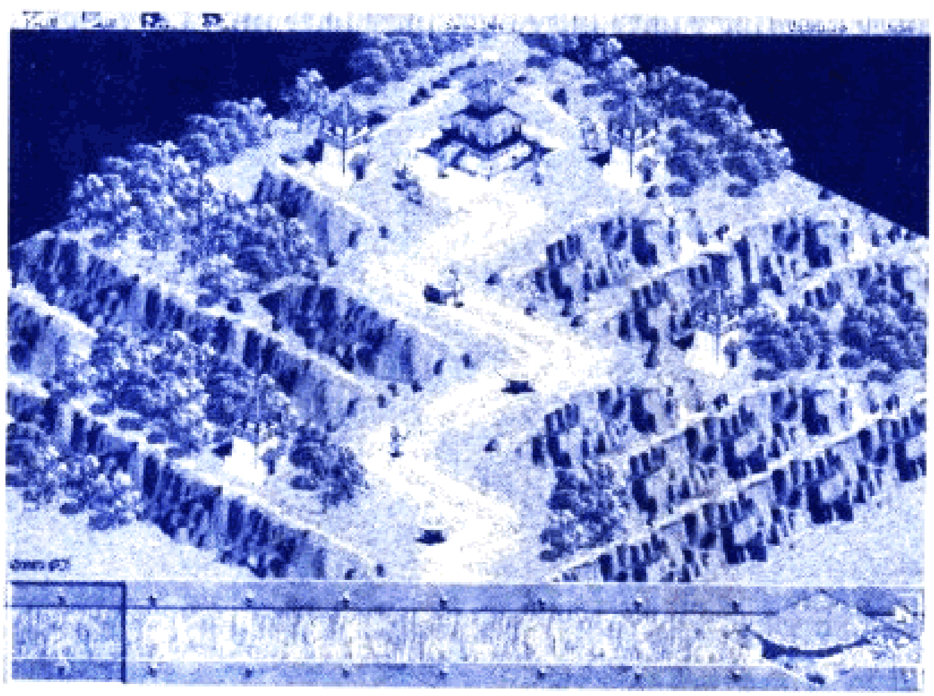
好了，接下来就让我们一起到伟大的“帝国时代”去冒冒险吧！

**[攻　略]**

■埃及文明的起源

●第一关　狩猎

任务：创造七个村民。



开始时你拥有一个村民和一个城中心，还有30的食物。

造一个村民需50的食物。你可以去猎鹿，食物到50时，用左键点取城中心就可以造一个村民。新的村民再去狩猎……再造村民……在有四个村民时，你需要建造新的住房。选中一个或几个村民，点中左起第一个图标就可以建一个住房了（建房需30的木材）。每个住房可住八人，你又可以造村民，直到第七个。

●第二关　采集

任务：建设储物窖、粮仓、港口。

你拥有三个村民。先派两个村民去采集野果，一个去伐木。以后生产出的村民都派去伐木（需修建的三项建筑都只需木材）。得到足够的木材，任务即可轻松完成。

●第三关　发现

任务：找到五个地界标志和发现利比亚部落。

采集野果扩大村民队伍。本关只有造住房、粮仓、储物窖的权力，但因任务是“发现”，你只需造足够的住房，不断“生产”村民。

派村民到处探索。发现狮子和鳄鱼，成为新的食物来源（多派几个村民同时攻击就不会受伤害）。

向右边探索时会碰到一个利比亚骑兵袭击你，你可以集中几个村民消灭他，也可以让村民把他引到你的建筑边，当他杀死“诱饵”后，就会攻击建筑，这时你只需派一个村民修理此建筑即可——这时你会看到一个有趣的情景：双方打的打，修的修，各忙各的，互不干涉……这个办法在以后常常可以利用。

牵制住利比亚骑兵后，你的村民们要完成任务也就不

难了。

●第四关　新时代的黎明

任务:进化到工具时代。

先猎杀大象得到食物。点击城中心，村民图标下面的进化图标显示:进化到工具时代需500食物。

派村民伐木,木材到100时,造一个码头。点击码头,左起第一个图标就是钓鱼船，把船开到有鱼跳跃或有鲸出没的海域,船就会自动捕鱼并不断运回码头。食物有了新的来源。

食物到达500后,修建好码头外的其他两种建筑后,点击进化图标,进化便开始了。

●第五关　前哨战

任务:消灭敌种族。

这关你只有七个战士。让他们向右走，不一会儿就遇到敌人,把他们全部消灭即过关。

●第六关　农业

任务:控制尼罗河流域，发展农业，粮食储备到600并消灭利比亚人。

这关你已经身处工具时代。派村民采野果并把战士调到仓库北面保卫。点击兵营,然后点击斧头标志开始研究斧头。研究完成后，你的普通士兵便升级为斧头兵了。立即大量生产斧头兵,并调往北边增援。

将北部侵略者消灭后,野果也将采完,将所有村民派去伐木。斧头兵一路向左突击，涉水过河尽快摧毁利比亚人的兵营,断绝其兵源,然后再摧毁其除城市中心以及码头以外的所有建筑。此后在地图左侧可以找到一个表明尼罗河源头的遗迹。

修建了市场（MARKET）后，就可以建农场（FARM）了。农场要造得临近城市中心和粮仓，以节省运粮时间，提高产粮速度。有了木材和粮食，可以修建箭术场（ARCHERYRANGE）和马厩（STABLE），生产弓箭兵和骑兵。

本关可以进化到青铜器时代（800 粮食）和铁器时代（1 000 粮食、800 黄金）。黄金可以造商船，与利比亚做贸易。这就是要保留利比亚的城市中心和码头的原因。贸易时应选以木材换黄金，这样敌人就不会有足够的粮食来“生产”人员。本关不进化到铁器时代也能过关，但得分较低。

●第七关　贸易

任务：累积 1 000 石头和 1 000 黄金

先派村民采集野果，然后生产一个村民造兵营，大量生产村民和士兵，并及时将士兵升级到斧头兵。不要徒劳地抵制敌舰对码头的袭击，可任其摧毁。对于陆地上敌方的袭击，不要直接迎战，可先让士兵避开，待其开始攻击我方建筑时歼灭之。然后乘胜前进，消灭地图左上角所有敌方人员及除城市中心和码头外的建筑。

敌舰攻击我方城市中心后，派村民修理之。同时开发农场，待粮食积蓄到 800 时，进化到工具时代。派村民向下到海边修建码头，然后造商船，与码头对面的中立国进行木材换黄金的贸易。

把护卫舰升级为战舰后建造八艘，将盘踞在我方原码头位置的敌舰消灭。消灭左侧半岛上的敌抛石车和弓兵，仍不攻击敌码头。

再修建两个码头，两艘商船，与两个敌对国进行贸易。造

一艘运输船将两个村民运到左侧半岛上,先造一个城市中心,开采岛上的石头。然后就可以悠闲地等待胜利时刻的到来了。

●第八关　改革运动

任务:抓获敌人到我方城市中心。

大量生产村民,一部分建农场,一部分伐木,再派几个人去北边挖石头。先不要到地图左侧探测,以免惹火烧身。在箭术场升级后,大量生产弓兵。

派弓兵守护左侧湖畔的金矿,并在周围修几座箭塔。黄金开采够量后,在神庙里研究占星术(ASTROLOGY)——让你的牧师具有化敌为己的超能力,然后升级牧师的攻击力。剩下的金子还够生产一个牧师,加上原有的一个,共有两个。牧师协同弓兵从湖畔下方向左侧进发,发现敌部落后,让弓兵和敌弓兵互射,牧师乘机去转化敌人的巨弓。将巨弓带回城市中心,任务完成。

附:神庙在以后的战斗中将发挥巨大作用,除研究占星术外,还可研究:

MYSTICISM ——提高攻击准确率

POLYTHEISM ——移动能力增强

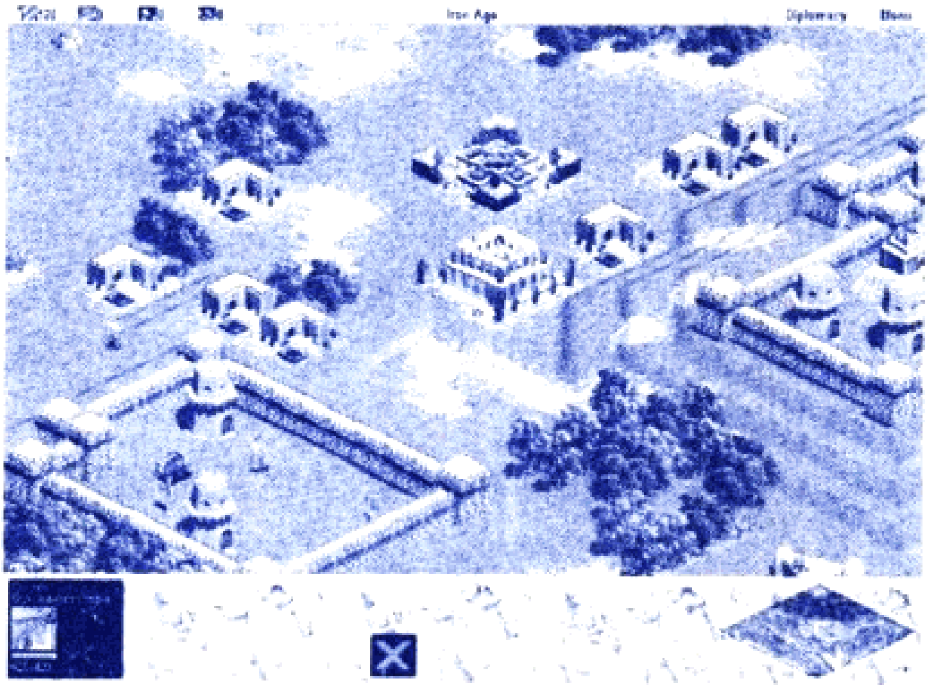
AFTERILIFE ——来世,提高转化敌人的能力

MONOTHEISM ——一神论,能转化敌人的牧师和建筑物

FANATICISM ——狂热,使牧师更快恢复法力

JIHAD ——增强村民攻击力(但会大幅降低生产力,慎用)

●第九关　占领者



任务：占领大尼罗岛，并建立一个城市中心和两个箭塔。

修农场、伐木、采金，进化到铁器时代。在城市中心左侧河岸建码头，对岸就是大尼罗岛。将护卫舰一直进化到巨炮舰(CATAPUTTRIREME)。派一艘巨炮舰将岛上所有敌防御塔及狮子、鳄鱼统统消灭。

派村民上岛，修一个城市中心、两座箭塔。在粮仓研究箭塔，进化到最高级后，任务完成。

●第十关　海军的战斗

任务：夺取希腊人的一个古文明产物，并带回城市中心。

将护卫舰进化到战舰，生产一艘。大量"生产"村民，采集野果、伐木、建农场、造神庙、造炮厂，造一门炮守卫码头。进化到铁器时代。

将战舰进化到巨箭舰(TRIREME)后造10艘，舰队出击摧毁能够见到的所有敌人及除码头外的所有建筑。研究神庙

中诸法术。造两艘大型运输船待命。造商船和希腊进行木材换黄金的贸易。

运送五名牧师和五名骑兵到北方的希腊登陆，杀死敌士兵，转化敌村民。装在一辆四轮小车上的古文明产物被墙围着，派士兵击毁城墙，将其带回本土的城市中心。

●第十一关　法老丰碑

任务：修建金字塔。

在城市中心左斜方向造兵营，立即生产斧头兵，沿浅滩至码头一线布防，防止敌人登陆。进化战舰并生产两艘防守，造四艘商船与南方的中立国家进行木材换黄金的贸易。

在有巨鲸出没的岸边造码头捕鱼，派战舰守护。过浅滩到无人岛上伐木，进化到铁器时代。最东面一个半岛上有丰富的石头，派几个村民上去开采石头。

在木头、石头、黄金都达到 1 000 时，开始建造金字塔(最后一项建筑)。必须多派些村民参加建设，否则进度将非常缓慢。

●第十二关　包围迦南

任务：破坏迦南人的政府中心。

这是埃及文明起源的最后一关。当你从石器时代起步时，迦南人处在铁器时代，因此，在战役初期，你必须精心分配资源，环环相扣，才可能度过难关。

一上来就加紧“生产”士兵，敌人就在北部不远处，情况危急。尽快派一个村民前往右侧海岸修建码头，修好后立即回来参加采集野果，继续生产士兵。造一条渔船捕鱼。

当总兵力达 15 人时，停止造兵。粮食到 500 时，进化到工具时代，士兵进化到斧头兵。村民全部到兵营左侧伐木，修建

储物窖和粮仓以得到造市场的能力。市场造好后再大造农场，解决粮食问题。进化到青铜器时代。

造炮厂，生产抛石车。左侧高原上有大量石头和黄金，大肆开采。进化到铁器时代，大量扩军并进行各种研究。带领包括多辆抛石车在内的全部人马挥师北上，一路肆意烧杀抢掠，直捣位于最北部的敌人的政府中心。

■光荣的希腊

●第一关　把握陆地

任务：建立五个农场并摧毁敌方全部农场和南方的一个采石场。

你的四个村民和六个战士来到一个未知的大陆。有消息说，有三个敌对种族已先期到达，且准备把你扼杀在摇篮里！特别是位于西北部的敌种族势力最强大……如果你不想打一场艰苦的持久战，还是先发制人吧。

率领全部人马迅速赶到西北部敌营，首先摧毁敌人的兵营并杀死所有敌士兵，然后消灭敌方所有村民及建筑。千万注意自己村民的安全，至少要保留下来一个。开始建设城市中心、造人、采集、伐木、进化……在修了集市以后，就可以开辟农场了。

在东方有敌方用围墙围起来的一座采石场，击毁门口的防御塔，任务完成。

●第二关　守卫者的塔

任务：夺取遗迹，并在它旁边修建两个防御塔。

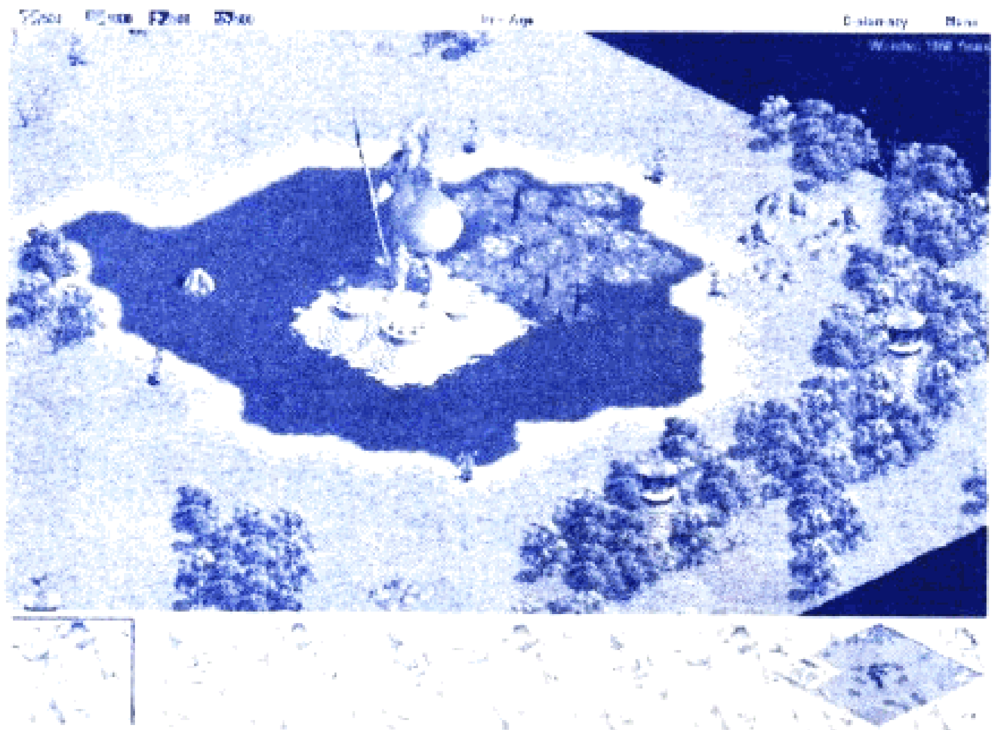
开始你就处在工具时代了，先研究斧头，村民到左边采野果。不停地“生产”村民、斧头兵，派几个村民伐木，斧头兵到东北部封锁通往另一大陆的浅滩。在城市中心和粮仓旁边建

农场。修建箭术场和马厩。粮食达到 800 时，升级到青铜器时代。

在左侧岸边修建码头，大量生产战舰，这是取胜的关键。派大舰队向右进发，将所有浅滩封锁并将能够见到的敌军及建筑(防御塔除外)消灭。

修建炮厂，制造几辆抛石车，消灭所有敌方防御塔。在粮仓研究防御塔，在西北部的遗迹边修建两座（每座需石头 150，故此前要保留 300 的石头）。继续研究防御塔，当研究完最高级，就……

●第三关　殖民扩张



任务：攻入敌占区并在那里修建政府中心，或者找到三处遗迹。

在兵营研究斧头，立即在码头建造一艘护卫舰守卫。四处侦察，发现自己身处一块独立的大陆，派斧头兵沿海岸线分

段把守。派一个村民在码头待命，一旦有敌舰来袭，立即维修码头和护卫舰，如此一来，你就拥有了一艘永不沉没的战舰。再造一个码头，大量生产战舰，并造几艘渔船捕鱼。当粮食到800时，进化到青铜器时代。本岛左侧有一处遗迹。

派村民开采左侧的石头。在粮仓研究石墙后，沿海岸修建防御塔。建筑炮厂，造两辆抛石车。点击城市中心，发现要进化到铁器时代需黄金800。派战舰侦察，发现地图中部有个岛屿，沿岸有些防御塔，北部有不少金矿。

派三艘战舰去击毁北部岛上敌人的一个防御塔，从而打开一个登陆缺口，运送一辆抛石车在此登陆，摧毁所有敌防御塔后，抛石车撤回。战舰再到北部群岛，消灭岛上的几个斧头兵。

运送村民到岛左侧（避开右侧敌占大陆），在北部群岛左侧登陆，在一个无金子的小岛上建一个储物窖，然后通过浅滩到最左边的岛上挖金子。

用运输船运几个村民和一辆抛石车沿地图左侧出发，中心岛左侧还有一个森林茂密的半岛。在敌防御塔射程外的空地上登陆，林间空地上又有一处遗迹。伐木，建一个储物窖。在黄金到800时，进化到铁器时代。

进行各种研究，然后派三艘超级炮舰击毁右边敌占大陆沿岸的炮台。把巨弓进化到最先进，造10个巨弓，10个骑兵，登船杀向敌大陆。最后一个遗迹在敌大陆最东的一个围墙里。

●第四关　特洛依战争

任务：攻进特洛依城。

进化墙并加紧开采石头、木材和耕作农场。进化战舰。

派骑兵将东部和南部的海岸线侦察清楚，沿海岸修防御塔。将塔进化到青铜时代的顶点。特洛依人在东部大陆上。

北部一个小岛上有石头和金子，运送三个村民上岛开采（就地修一个储物窖），开采出的石头作为维修防御塔的材料。有了黄金就造神庙，造牧师；修马厩，造骑兵。派三艘战舰到南部岛屿右侧的浅滩处，将岛上的狮子全部射杀后，运送三个村民上岛开采石头和黄金（先修储物窖和城市中心，以增加人手）。

修造炮车厂，生产抛石车。先派大批战舰肃清特洛依南部沿岸的有生力量，然后运送两辆抛石车和一些其他兵力在此登陆，沿海岸线向北进攻，务必击毁北部港口。

特洛依的海军被消灭后，剩下的事就不用我教了。

●第五关　防守反击

任务：夺取古文明产物并破坏敌神庙。

在地图最上角，我方和敌人遭遇，将寡不敌众的所有战士调往左侧的小路向山下撤退。下到平原后，弓兵已全部阵亡，率领仅存的七名骑兵向右下方海岸急驰，注意肃清沿途的敌弓兵以绝后患。

登上岸边的两艘运输船向左运动，到对岸后继续向左，在浅滩处登陆并沿一条林荫道向南前进。途中，遇到敌方一防御塔，旁有一巨弓。摧毁巨弓并消灭两个敌弓兵后，来到另一海岸，又发现一己方运输船，分两批登上左下方的大陆……

哇，这么多部队，原来是自己的大本营——雅典。不过，形势也并非那么乐观，这里没有任何资源，也不见村民的影子，看来只有充分利用现有的人马了。

派四个牧师给伤员治疗，然后会同六个弓兵、两部抛石车

出左侧城门，登上运输船，沿刚才的来路杀回去。路上一边消灭敌人的防御塔及其他兵种，一边疗伤。来到最初登岸的浅滩，登上两艘运输船向北前进。上岸后稍等一会儿，在击沉三艘敌舰后沿岸边向右走……又有一艘敌舰和几个敌人出现了。

弓兵射杀了岸上的敌人，牧师转化了敌舰。继续走，击毁敌码头和防御塔后向北部山区折去。击毁山口的两个防御塔和左侧的一个防御塔后，将部队撤回平原地带休整，并从基地调来四个骑兵和两个象兵。

一路进攻，到了敌城入口处，要抢先干掉敌人的牧师，以免被其转化。当你杀开一条血路攻进城时，一眼就看到被城墙围着的古文明产物，而神庙就在它旁边……哥们，报仇的时候到了。

●第六关　雅典被围

任务：夺取敌人的古文明产物。

战役开始时，你的基地位于一个半岛上，西北方有围墙及防御塔守护，其他方向都是大海。

敌人不断来骚扰，而你用来维修防御塔的石头只有区区100，实在是……不过你的半岛右侧有一个石料丰富的“石头岛”，你当然要派人去开采。

经侦察你发现基地西北方向有金矿，这时候石头已不成问题，于是你向金矿方向修造防御塔，而且你总是在前一个防御塔照亮的范围内修造下一个，这样一来，相邻的防御塔就能互相保护了。当修到第五个防御塔时，已经来到金矿附近，开始采金。

这时候石头岛上的石料已经采完，你决定不再修建防御

塔，以省下石头用来维修。岛上无所事事的村民都派到岛北部去伐木。

地图南部有一个斯巴达码头，一艘商船正停靠在它旁边，不要迟疑，立刻与之开展黄金贸易。有了足够的金子，很快就得到四位牧师。

现在可以展开反攻了，先派两艘战舰荡平西部大陆沿岸的敌人，接着就是由牧师和盾牌兵组成的远征军出场。由于有了牧师的加盟，我们的队伍是一路壮大。最后，你将欣喜地发现，在西部大陆的南部有你梦寐以求的东西——一大堆古文明产物！

●第七关　约瑟芬的攻击

任务：夺取古文明产物并送回你的政府中心。

战役一开始，你就侦察到你的政府中心在北方的角上。你的部队和村民目前还在南方的角上——虽然兵力少得可怜，不过其中有一个牧师，稍微给人一点希望。

让部队沿小路向西走，到最西的角上时，你不仅消灭了几个送死的敌人，而且还转化了敌人的一个骑象战士。转过拐角，见到一个敌城，千万别发慈悲，要将敌人杀得片甲不留，并将城中的所有建筑统统摧毁。此处有水有林，真是个大兴土木的好地方。

好了，现在用我们仅有的一点资源——120 的木材，先建造一个储物窖，然后你的四个村民就开始伐木，有了木材，一口气先造它七座住房，然后就造码头并立即开始生产军舰。

先造三艘战舰，一艘护港，另两艘沿水道向南方搜索。你发现了一个波斯人的防御塔，立即将其荡平，旁边的两座住房也别放过。来到南部角上时，你侦察到一个金矿及守卫它的

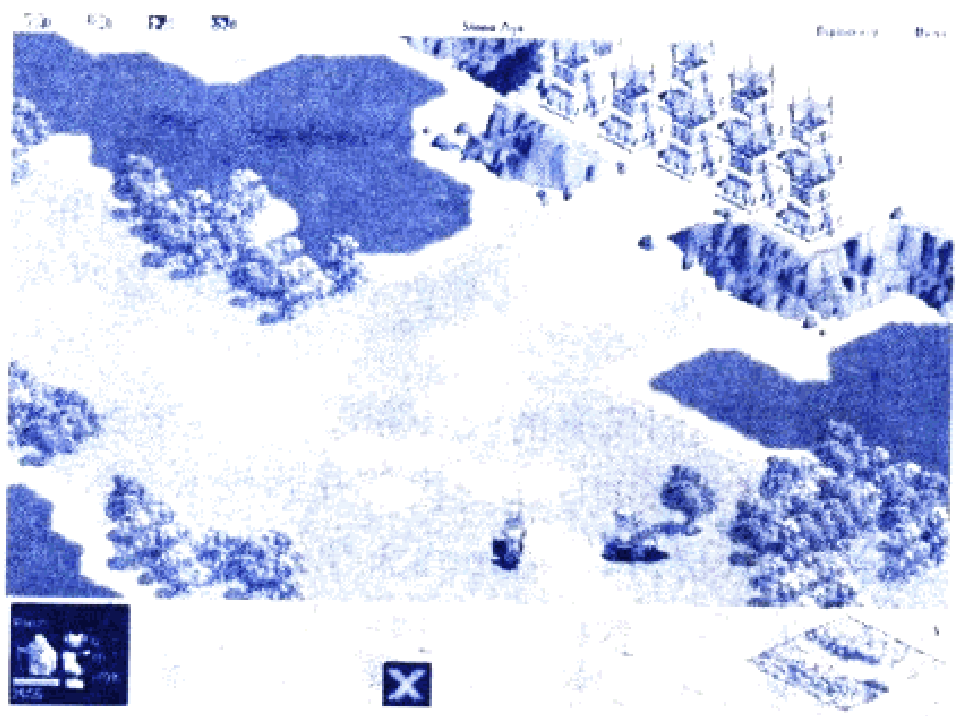
敌人，战舰立即开火，注意受伤后要及时撤回修理……消灭敌人后，你发现旁边有一座敌人的城市，于是再造一艘战舰加入舰队。

将波斯城市全部摧毁之后，造一艘运输船，把全部人员运到波斯城市遗址，登陆后，摧毁山口的一座敌方防御塔。在金矿旁边建一座储物窖，开始采金。有了金子，造座炮厂，生产七八张巨弓。然后部队就向东进发，穿过峡谷，进入平原。

在东边角上，发现敌人的第二座城市，当然是立刻摧毁。然后向左，打掉敌人的一段城墙来到海岸平原。沿海岸的路继续向左，你就能发现第三座波斯城市。

在战斗中，你发现一个古文明产物被城墙围住，用巨弓击毁一段城墙，让牧师转化它。然后，造一个码头，造一艘运输船……

●第八关　最后决战



任务：消灭所有敌人或击毁敌人建造的奇迹。

这一战役有时间限制——在屏幕右上角按年倒计时（从公元 2000 年起，约 1 秒钟减 1 年）。时不我待，抓紧工作吧。

一开始，你就在东边发现敌人的奇迹。让一个村民建炮厂，另两个在大本营左侧建防御塔，其余的去开采石头及伐木。然后赶紧造巨弓，时间不知不觉就过去 1000 年。其间，敌人几次小规模的偷袭都被粉碎了，你还得知大力士已开始建造奇迹。

当黄金用完时，率领造好的六张巨弓冲向东部的奇迹。首先冲到围墙的西北部，轰掉那些防御塔，打掉墙内的敌弓兵，接着就轰开一个缺口，向湖心岛上的奇迹猛轰，终于赶在倒计数结束前将其击毁，倒计数消失了。而这时检查一下，由于调配得当，你的六张巨弓竟然无一损失。

刚想松一口气，坏消息传来，大力士的奇迹建成了。立即侦察，果然在西边又发现一个奇迹，与此同时，倒计时又在右上角出现，嗨，只好接着打吧。一边把人马向回撤，一边在大本营生产弓兵和骑兵，同时，利用剩余的石头向新的奇迹方向修防御塔——一直修到敌人家门口！

人马已全部回到大本营，赶紧调集新老所有力量，迅速向敌奇迹扑去。用巨弓轰掉围墙正面的三座防御塔后，开始清除围墙内所有能接触到的敌人。你发现有一群象兵聚集在一座屋子旁，当你击毁那座屋子，那些象兵就傻乎乎地冲到围墙边向你示威，巨弓可不是吃干饭的，象兵统统完蛋了。这时，你向后撤一段，用巨弓猛轰城墙。

缺口终于打开，我方部队蜂拥而入……让你大吃一惊的是，在奇迹的南边，聚集着密密麻麻的敌象兵、盾牌兵，而这时的时间已经不多，怎么办？只好拼了。我把眼一闭，心一横，率

领部队直冲奇迹。看到我方如此拚命,敌人仿佛惊呆了,竟一动也不动(这时,你可别去惹他们),奇迹就这样顺利地被摧毁了。

■巴比伦的声音

●第一关　神圣的守护神

任务:转换或消灭两个敌部落。

本关开始时,你是真正的孤家寡人——只有一个牧师。

沿水道向北走,到一处浅滩时,涉水向东,踏上另一片大陆。继续向东,一直走到东边角上,发现一个还处在原始阶段的敌部落,让牧师站在敌人的城中心旁边,转化敌村民。

派第一个转化过来的村民到左下侧不远处的果树边,修建自己的城中心,然后开始采集野果,继续转化村民,分别派去采野果和伐木。木材足够时,在树林边敌人的储物窖边建一个自己的储物窖,就近伐木。接着在城中心右侧建粮仓。

一个被转化过来的村民告诉你,一旦你修了兵营,敌人的斧头兵将会出现,因此暂时不要修兵营,当粮食达到500时,研究进化。同时,派村民采石,为修防御塔做准备。刚进化到工具时代,一个敌人的斧头兵冲过来,立即转化他。在粮仓研究防御塔,然后迅速在大本营边修造防御塔群。

派三个村民到最初出发的地方——那里有丰富的石头矿和金矿。在矿区修一个储物窖和一座防御塔,然后开始采矿。然后在矿区和浅滩之间的地方建一个码头,造三艘战舰。派战舰沿水道向南,击沉埋伏在那里的一艘敌方护卫舰。造两艘钓鱼船到浅滩以南的安全水域捕鱼。舰队北上,消灭北方沿岸的敌人码头和其他有生力量后,回浅滩处防守,并在浅滩处修一座防御塔,确保万无一失。

接下来，大搞基本建设，尽快进化到青铜时代。建造了政府中心、神庙后，继续进化到铁器时代。神庙中所有的研究结束后，大量生产牧师并转化大本营周围的敌人建筑(敌城中心无法转化，可摧毁)。就此消灭一个敌人部落。

下面就好办了，派牧师大军转化一切即可。不过，本关有一个令人遗憾的“错误”，在你消灭了地图上的所有敌人后，电脑仍不会让你过关。这时你在小地图上会发现，自己的一处建筑下面有个小红点闪烁，解决办法是，派六亲不认的抛石车出马，将其摧毁即可。

●第二关　夺宝奇兵

任务：夺回两个被敌人盗走的宝物。

派三个村民去伐木，并立即生产至少五艘渔船到码头左侧捕鱼，当食物一到500，立即进化到工具时代。

修建一座住房，然后在粮仓研究，在海边修建防御塔，之后把三个村民派到北部石头矿采石。北角上的一个小湖里有鱼，造码头捕鱼。有了石头，继续沿海岸修防御塔，使总数达到八个。当敌人来骚扰时，注意及时维修防御塔和码头。

修建了市场后，在城市中心附近造五个农场，粮食达到800时，进化到青铜时代。

造一艘战舰出海侦察，在码头偏西方向，发现一个大岛，上面有许多敌人守卫着一个宝物，让战舰绕岛一周，岛上敌人全部呜呼。在地图南部，你又发现了隔海相望的东、西两个敌占半岛。

西边半岛西侧有坚固的围墙和防御塔群，东侧有一个码头，这个岛上的敌人已经发展到铁器时代末期，制造的大型战舰火力很猛，你需要的第二个宝物就在岛上。东部半岛的东

侧也有许多防御塔，占领者是另一个敌对种族。虽然敌人火力很猛，但黄金贸易的诱惑实在太大了，于是造了六艘贸易船与西部半岛进行贸易。

黄金收入的增加，使你有能力修建政府中心和神庙。在粮食达到 1 000，黄金 800 时，进化到铁器时代并进行各种研究。生产四个能力最强的牧师，以及双轮马车射手和黄金骑士射手，还有一艘运输船和五艘战舰。

先登上有第一个宝物的大岛，让牧师转化残敌，把宝物运回基地。同时派战舰到东部半岛的最东端，尽量歼灭东侧敌人的有生力量，然后是四个牧师和一个黄金骑士射手在此登陆，尽情转化敌人的人员、建筑。当西部半岛上的炮舰向我部队袭来时，让牧师转化之，并调转炮口击毁西部半岛的码头。

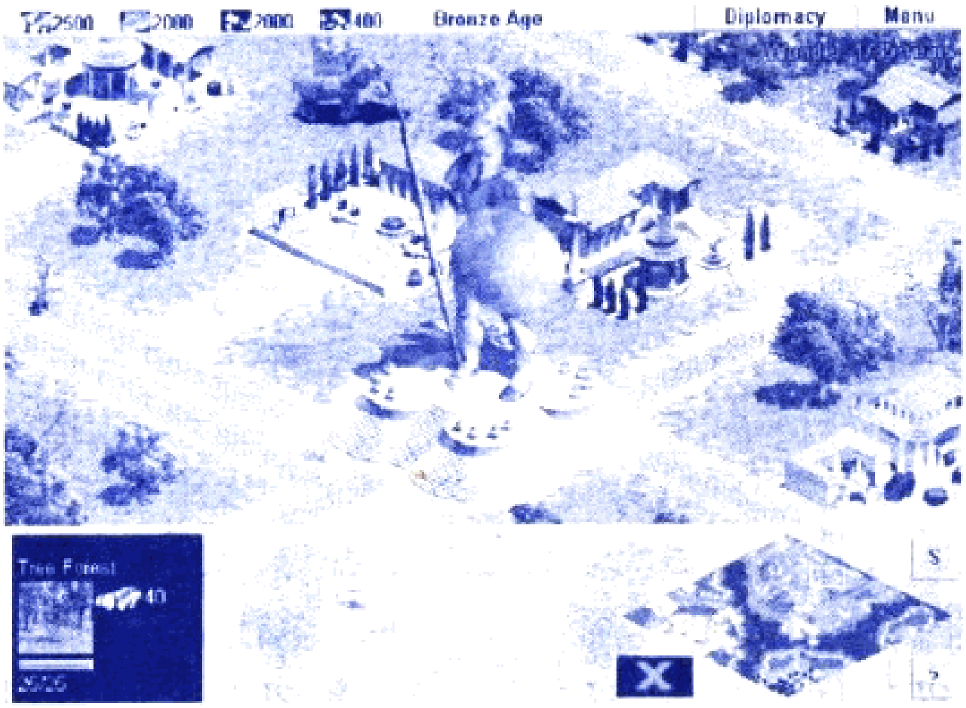
当东部半岛上的敌人全部投诚后，修建一座神庙，面对西部半岛造一座码头。下面的程序和东部半岛战役一样，先派舰队扫清障碍，然后登陆，造神庙，让伟大的牧师“不战而屈人之兵”。最后，在敌人的大本营，你将惊喜地发现第二个宝物。宝物在大本营登陆的一刻，也就是胜利的一刻。

●第三关　失去

任务：消灭全部敌人。

战役开始时，你的一个牧师和六个弓兵在一个孤岛上，来到岛北浅滩之上，你发现对面岛上有一个敌方牧师和两个弓兵……说时迟那时快，你先发制人将对方牧师转化过来。转化过来的牧师马上又去转化敌弓兵，被转化过来的弓兵又射死没来得及转化的弓兵，一阵手忙脚乱，终于把一切都搞定。

在第二个岛的一个海湾里找到一条敌人的运输船，转化过来为我所用，把所有的人马：两名牧师和七名弓兵接上船，




向东驶去。来到东边角上，有一条水道，顺水道向左，在一浅滩处登岸。

岸上人来人往，十分热闹，不过全是敌人的村民。不必客气，大开杀戒吧。再仔细一看，嘿，敌人发展得不错啊，一派铁器时代的模样，还有不少防御塔。此时再白手起家，即使能成功，恐怕也要费大力气，怎么办？不是有牧师嘛。

让三五个弓兵和一个牧师组成一个战斗小组，弓兵吸引防御塔的火力，牧师趁机转化。每转化成功一个，就撤回来修整一番，如此这般。好大一座敌城，转眼就姓了咱的姓了。有些转化过来的建筑，在小地图上仍有红点闪烁，没办法，只好造抛石车消灭了之。

本大陆已经解放了，但世界上还有受苦受难的人民等待我们去解放。造码头，造大船，满世界去找！在西部一个岛上，有两架抛石车和一个村民，干掉他们，军舰打不着就调人马上去。

咦？怎么还没胜利，再仔细找找。啊，原来是你这条小钓鱼船捣蛋，这回看你往哪里逃……

●第四关　我会回来的

任务：消灭全部敌人。

厄运正在降临，强大的敌人血洗了我们的大本营。赶紧框住自己的人马，往南方的码头逃去，在船上，清点一下人马，只剩下三名村民了，但只要一息尚存，我一定要东山再起。

在东部大陆登陆后，你发现这是一资源丰富而且安全的大陆。于是在最东边的石头矿旁边开始建造城中心……住房、粮仓、市场、农场、兵营，建筑一座座建起来了，村民和士兵的数目也在稳步上升。注意在沿岸多部署斧头兵，以防范敌人登陆，同时加紧研究防御塔，之后就开始沿海岸修建防御塔。

在时机成熟时进化，先是青铜时代，然后是铁器时代。在神庙做所有的研究，再建造一个码头，研究新型战舰后造五艘战舰。舰队探明了原先逃出来的地方是一个大岛，并击毁了岛东边的敌码头，取得了制海权。

舰队逆时针绕着海岛航行，残酷打击岛上一切可以打击的对象。然后运送三个牧师和两个斧头兵登陆，胜利的曙光就在眼前……

●第五关　猎物的踪迹

任务：找到古文明产物。

让你的一群斧头兵向西南方向走，在经过两头大象漫步的地方后，遇到一群自己的弓兵。消灭了两股敌弓兵后，又有两个骑兵加入，哇，队伍在不断壮大，形势大好啊。

冲过南方的敌防御塔后，在折向北时，又与一群骑兵汇

合，哈哈……不过，有点不对头啊，好象事情不会这么简单，“微软”给我如此强大的兵力，会不会是笑里藏刀？还是小心点儿。

前方有敌人的两把巨弓挡路，把它们砍烂冲过去后，又遇到两个敌骑象弓兵。象兵可不好对付，还是冲过去算了。向右一转，你猛然发现，前方必经之路两侧密密麻麻排列着八个敌防御塔！没办法，只有冲了。腥风血雨终于过去了，清点一下人数，只剩下四个骑兵了……继续沿路向东前进，一路杀杀杀，最后又有三个牧师来转化你，赶紧眼疾手快杀了他们，此时你再清点人数，还有一个人！

在北方，有一个小湖，岸边停着一艘小船，唯一的骑兵迅速上船，向东北方驶去。经过右侧的一处茂密的树林，来到一片长条形陆地，于是你在此登陆。向右来到一片浅滩，继续向南，冲过敌人的一座防御塔后，来到一个小半岛上，哇，终于见到亲人了，这儿有我方的三个牧师。

让骑兵在原地待命，三个牧师登船出发，在湖中的许多浅滩上，分布着许多敌人的巨弓和抛石车，让牧师登岸转化它们，这样，你白白“捡”到许多武器。在湖的东北部，你还找到我方的两艘运输船，把捡到的武器都搬到船上。

经过侦察，在地图的最左上角，有一个被敌人严密封锁的半岛，看来此处必有奥秘！让牧师和所有武器在离半岛入口处不远的浅滩上登陆，对敌发起进攻。最后，在半岛最阴暗的拐角，找到了那个让你苦苦寻找的古文明产物。

●第六关　保镖

任务：护送古文明产物到神庙。

向北，遇到两只大象时转入东北方向的草地，你看见东面

湖中心有一个小岛，在湖的北面有大群的狮子。让弓兵将狮子全部射杀，再从那里向北涉过浅滩到达对岸。

登陆后向东北方走，经过敌人的一个码头。转向西北，越过一大片浅滩进入一个围墙，一直往前走，见到围墙左侧有一个出口，立即从那里出去。继续向左，沿着树林边绕过去就到了神庙。

●第七关　幼发拉底河的统治者

任务：消灭敌人及其占星术。

派三个村民采石，三个村民在兵营旁建一座防御塔。建好后，在右下方找到两座金矿，在北边的金矿旁建一座防御塔。第三个防御塔建在粮仓旁。不要再建防御塔，以把石头省下修塔。之后，让三个村民去采集，三个村民在城中心旁开辟农场。

在兵营研究，将士兵升级为最高级后，开始生产剑术家，并在防御塔、金矿、石头矿和树林边布防，严防敌人抢夺资源。在粮仓研究防御塔并升级，修几个住房后，在金矿旁建一个储物窖，开始采金。

建造一个神庙和一个炮厂，然后进化到铁器时代。进行神庙中的所有研究项目后，造三个牧师。一个牧师留守，两个牧师和四个剑术师组成战斗小组，向海湾浅滩右侧出发。在牧师每转化一个防御塔后，立即后退治疗伤员，直到攻占整个东部大陆。

在攻占东部大陆的战斗中，东部部族的盟友——西部大陆的一个部族会派强大的巨弓舰前来支援。而下一回合的战役，你将面对这些可怕的敌人。不过我们有伟大的牧师，再强大的敌人也不怕。让牧师将所有袭击你的舰只——包括巨弓

舰一一转化，真是“没有枪没有炮，敌人给我们造”。把转化过来的舰只调往海湾浅滩处修复并待命。

当东部大陆全部解放以后，你发现你只拥有三四艘巨弓舰，而这远远不足以用来进攻西部大陆。把牧师战斗小组调往最西部有椰子林的地方，在那儿你能和西部大陆的码头隔海相望。采用诱敌战术，用一艘普通战舰到敌码头附近，把敌巨弓舰吸引到牧师法力范围内转化，每转化一艘都调往海湾待命。当转化五六艘后，把敌码头摧毁。

好了，我们的巨弓舰队可以出发了。先荡平能见到的所有敌人，然后牧师战斗小组在西部大陆登陆，再然后嘛……当然就是胜利了。

●第八关　决战

任务：摧毁敌方的奇迹。

战役开始时敌人已经开始在北部大陆建造奇迹，时间很紧。而你发现自己的大本营中竟没有城中心和村民！还得从牧师入手。

在神庙研究，同时生产大量长剑手。研究完毕，立即生产五个牧师。情报显示，整个地图上的陆地被海分割为三部分，除了西南部的自家大本营和修建奇迹的北部大陆，西南方向还有实力相对较弱的另一个敌种族。当然先捡软柿子捏了。

派战舰打掉西南半岛敌人大门口的一部抛石车、一个牧师、几个骑兵、几个长剑手、几个弓兵……派两个牧师和三个长剑手组成的战斗小组在此登陆。登陆后，由牧师立即转化一部抛石车，然后全体迅速冲进大门向左避开敌防御塔火力，来到敌营左角上，点击牧师，转化敌村民、骑兵、战车，然后将敌城中心摧毁。接着在敌营左角开阔处建立自己的城中心，

并开始生产村民。

此时，不要再理会敌人的其他建筑，因为你的迫切任务是摧毁“奇迹”！调动战斗小组直奔西部角上，那里有一个大型金矿，摧毁敌人的储物窖，建立自己的，派三个村民开始采金。开采过程中，有一艘敌巨弓舰来骚扰，让牧师转化它。

调一个村民回最初的大本营，建立第二个城中心，生产十个村民，三个采金、三个伐木、三个修农场、一个建住房。在粮食达 1 000、黄金 800 时，进化到铁器时代。

在码头研究巨弓舰和大型运输船，在大本营码头附近再建一个箭术场。采完黄金后的村民，派去开发农场。在箭术场，大量生产骑象射手，并在储物窖研究射手护甲，加强防御能力。在北部海岸建设第二个码头，作为进攻基地。并在基地旁建一个炮厂，大量生产抛石车。生产八艘巨弓舰，向北部出击。沿北部敌海岸向右，来到能通向敌奇迹的唯一大门口。

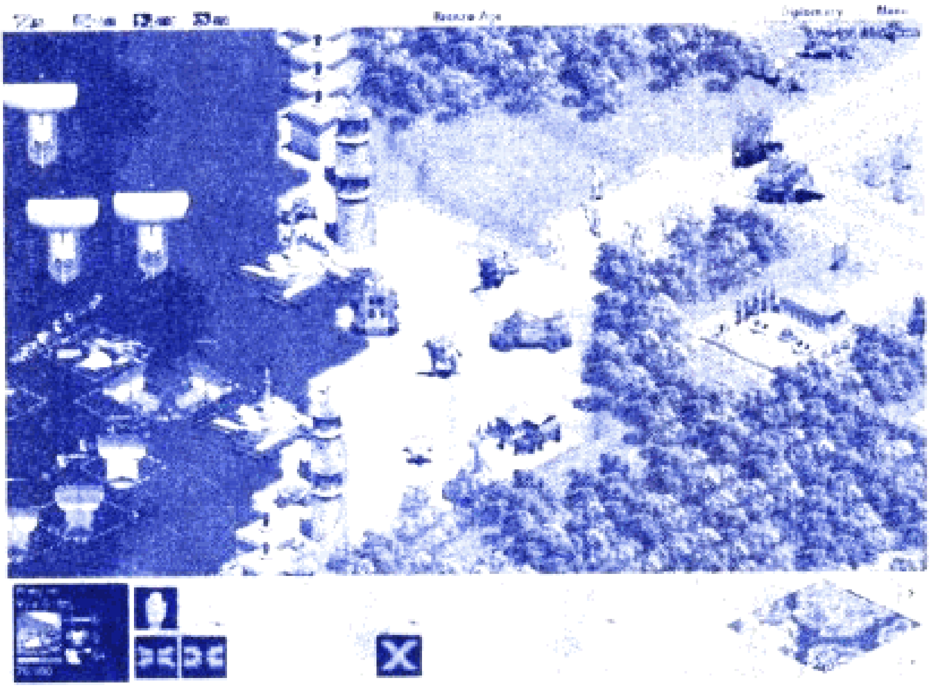
摧毁敌人大门口两个靠近海岸的防御塔、两个码头和附近船只，以及一些骑象射手、牧师等。此时，消息传来，敌“奇迹”已经建成，开始倒计时。运送 10 辆抛石车在敌大门左侧树林旁的海岸登陆，击毁大门左侧的防御塔和围墙中的两部抛石车。让抛石车自行战斗，再调集三辆抛石车、七个骑象射手登陆，两军汇合后，向右侧敌营大门进发。

一边消灭敌人，一边以最快的速度向里冲，在十字路口向右转，不顾一切地向敌“奇迹”发动攻击，“奇迹”一侧的一群敌牧师见到如此疯狂的侵略者，竟然吓呆了……

■扶桑的黎明

●第一关　暗杀者

任务：干掉敌军首领。



一开始，带领部队沿着地图边缘，一路杀狮斩象来到西部角上，找到一个“残废”牧师（无法移动），将伤员围拢在他周围，便可得到治疗。继续往南部角上走，几经周折，部队越过一片浅滩来到南部角上，再往西走，不远处就是敌方营地，一些敌方村民正在忙碌，不过其中并无敌人首领，因此别管它们。

向北走，在北部河畔的一个敌储物窖旁找到第二个残疾牧师，又是一个医疗站。部队沿墙往南走，终于见到一道门，进去后，见到大量敌人，如要硬拼，显然是找死，况且其中并无要找的目标，于是径直往北走到一处河畔。

突然，你发现河岸边有一个好奇怪的敌人，一个与众不同的黄金步兵，嘿嘿，不管三七二十一，先杀了再说，一阵乱刀过后，果然……

●第二关　单脚跳

任务：找回六个宝物。

部队登船沿边线往北，在角上发现一个小岛，岛上有敌人把守着一个宝物。登陆消灭敌人后，碰一下宝物，让它变蓝便可。

登船往东南方向走，经过出发时的半岛折向西南。在靠近南部的地方，看见一个有大量野兽而没有敌人的岛，不用登陆即可直接找到第二个宝物。在此岛左侧，有个中有方形深坑的小岛，登陆消灭两个敌人弓兵后，找到第三个宝物。

登船向西，来到一些浅滩和奇形怪状的小岛，找到第四和第五个宝物。继续乘船沿边线往东北走，抵达一海岸，登陆后发现最后一个宝物。

●第三关　猎物

任务：夺取古文明产物。

派一个村民侦察右侧海岸线，发现粮仓右下方有一个敌人的防御塔。派三个村民在粮仓右下方的果树丛、海岸和树丛之间的交通要道，修建一个防御塔（此役石料奇缺，你只能修这一个），然后让村民去西北树林中伐木。派两个斧头兵防护防御塔，其他的则守卫大本营附近海岸，同时在兵营研究黄金步兵。生产两个村民，一个到右侧海岸建造一个港口，另一个修建农场。

生产六艘大型渔船，到右侧海中捕鱼，同时研究战舰。连续生产黄金步兵，在防御塔附近布防，敌人会不断从此处来犯。生产六艘战舰，从北面绕过海洋中心的敌占岛，在东北方向发现深入大陆的水道，中间有片浅滩，让舰队在此一字排开，截断敌人的涉水路线，我方大本营的北方安全了。将防守北方的部队都调往南方防御。

生产三个村民、一艘运输舰，将三个村民和两个黄金武士

运往被我海军封锁的浅滩北面登陆。消灭几个敌斧头兵后，在地图东北边线附近找到一个金矿——不要惊动北部的敌防御塔。在金矿旁修一个储物窖，开始采金。注意补充防御舰队的力量。修一个神庙、一个炮厂和一个箭术场，当达到粮食1 000、金子800时，进化到铁器时代并加紧进行各种研究。

建造六艘巨弓舰或巨炮舰，从防守浅滩处顺时针沿海岸扫荡，消灭一切遇到的敌人有生力量和建筑，一直来到大本营。此时，只剩中心岛上的敌人了。

将所有舰只集中到中心岛东南方向上的入口附近，击毁所有的敌防御塔及其他武器，然后轰开第一道围墙。建造两辆抛石车，与两个骑射手沿海岸直奔通向中心岛的浅滩，射手在前，抛石车在后，一路杀向第二道围墙。不用说，那个古文明物品就在后面……

●第四关　山神庙

任务：摧毁敌山神庙，并消灭所有敌人。

派一村民在北方建码头，另两个在营内伐木。码头建好后，在果树旁建粮仓并采集，尽快升级到工具时代。

造两艘护卫舰和两艘渔船，将附近的鱼捕完。护卫舰发现西部角上有个半岛，岛上有鳄鱼，但也有不少资源。运四个村民到鳄鱼岛，建一个储物窖后开始伐木，木材足够时建一个市场。

大本营资源开采完后，村民全部派去建农场。然后在鳄鱼岛建一个兵营，在大本营建一个箭术场。粮食800时，进化到青铜时代并开展各种研究。派两个村民采金，生产六个弓箭手从大本营沿海岸东征。摧毁东部一个原始的敌部落后，派村民过来就近伐木、采金。很快进化到铁器时代。

生产六艘巨弓舰向东部进发，发现北部大陆上的敌人已经处在铁器时代，而东部大陆的敌人还在青铜时代，集中力量摧毁后者的沿岸所有力量，这样你的海岸线就不会再遭骚扰了。

研究，再研究，然后大量扩军。运送八个长剑盾牌阵和两个牧师向西，在西部平坦的登陆点登陆，一上岸，就转化了敌人的一个黄金骑士和一部抛石车。胜利抢滩后，立即将大本营的所有部队运送过来。把部队组成数个十人战斗小组，每组中有两个牧师。

敌人有不少抛石车和巨弓，这正是我方需要的，因此采用步步为营的战术，让牧师逐个转化并及时休整。本关牧师无法转化防御塔，但防御塔不会主动攻击，先别惹它，把抛石车解决了再说。敌人的神庙在北部……

提醒一声，解放北部大陆后，别忘了到东部大陆去狩猎。

●第五关　峡谷之战

任务：找到古文明产物并送回控制区。

带领部队走出山口，杀死一个敌弓兵和两个斧头兵后，沿白色小路向西北方向走，在林边杀死三头狮子。在边线附近，冲过一座防御塔，杀死一些敌弓兵，砍烂一辆抛石车后，在拐角处折向西偏南的一道斜坡，再过一个防御塔，杀死一个敌骑士，来到海岸边。

部队沿海岸向南猛冲，沿途大量歼敌。来到一段墙下时，打开一个缺口，来到岸边，这里有你的两艘运输船。乘船向西到边线，沿线向西北，前方出现一个半岛，岛上又有你的一些部队，而且其中有两个牧师！这个半岛，就是所说的控制区。

把牧师、抛石车及六个战士留下，其余 20 人登船出发。来

到北面一个大岛的南部登陆，向北走过一防御塔后转向东北。呵，敌人多多，杀啊，先将抛石车砍烂，然后杀个痛快，最后全部壮烈牺牲。不过最大的心腹之患抛石车已经消灭，敌人又不会增加，而且我还有第二梯队……

留守人员全部上阵，让抛石车开路（避免误伤自己）。又是一场血战之后，抛石车、牧师都阵亡了，不过，只要有一个人活着，胜利就是我们的了。在岛的东北端，找到了两个古文明产物，送回控制区，一切OK！

●第六关　压抑

任务：这是一个被压迫民族寻求解放的故事。

压抑，你的确十分压抑，你的大本营就在敌人的旁边，而且你的四周围满了敌人。不过奇怪的是，敌人并不攻击你，你也无法攻击敌人。原来，你处在殖民地的地位。这时，屏幕的左上角发出警告，要你马上交出黄金200、粮食200，否则……

你怒火中烧，肺都气炸了，这亡国奴的日子哪是人过的？马上"生产"六个村民后，把所有十个人带到东边海边，马上修一个码头，造两艘小型运输船备用。接着在树林旁修一个储物窖，立刻开始伐木。此役木材奇缺，必须尽量多地采伐。当敌人开始攻击你的城中心时，所有人员立刻登船向北，到达北部大陆。

新大陆上已有一个中立部落，正在大肆砍伐森林，你当即在森林旁修建一个储物窖，抢夺木材。这时敌人已发出最后通牒。当敌人把你的城中心摧毁后，在北部大陆再建一个。然后修五个住房、一个粮仓、五个农场。这时，北方的中立部落忽然变成了敌人，不过他们只有村民，不足为惧。当粮食到800时，进化到青铜时代。

在城中心附近海岸修一座防御塔，造兵营、剑术厂、马厩，展开研究，然后大量生产斧头兵。让斧头兵沿海岸布防，杀死所有敌村民。派五个斧头兵在西南方一个有许多狮子的半岛登陆，杀死所有狮子后，运送五个村民过来采金。

然后修建神庙和政府中心，进化到铁器时代……然后……我就不多说了。

●第七关　盟友的需要

任务：保护盟友之城市并消灭所有敌人。

一开始，你派现有的弓兵和剑术家到西偏北方向的盟友大本营，协助盟友消灭来犯之敌。战斗结束后，就留下来守卫，由于盟友也在不断生产，此后可以不再派兵过去。

派兵营附近储物窖旁的三个村民到西边开采石头，城中心旁的三个村民伐木，粮仓旁的三个村民沿边线往东，在树林与边线形成的通道入口处建造一个防御塔。在马厩和剑术场右前方各修一个防御塔，再回头在第一个防御塔旁修一个防御塔。

派村民到南方角上采金，修五个农场，采集野果。“生产”剑术家、骑马射手和重骑兵。派三个骑马射手和三个重骑兵前往地图中心，那里有一个大型金矿。先摧毁敌人防御力量，然后派两个村民过去，修一个防御塔和一个储物窖，然后开始采金。

相继建设市场、炮厂和神庙……进行各种研究。派村民维护不断有敌人来袭的防御塔，特别是右侧边线上的两座。大量生产强大的百夫长和两辆抛石车。当中央金矿的金子采完时，进攻的时候到了。

敌城在东部，奇怪的是，怎么这里的黎明静悄悄，敌人呢？

莫非是空城计？原来，敌人的有生力量全部被防御塔消耗掉了。

打一座空城还会有问题吗？

●第八关　最后一战

任务：消灭全部敌人。

你的大本营在西南方，敌人在东北方。双方以河为界，我方在通往对岸的三个浅滩处已经部署了不少兵力。而且，此战没有时间的限制，不必太紧张。

派三个村民到西部高地上采金子和石头，三个去采野果，三个去开垦农场。生产六个村民，一个补充采金队，两个开垦农场，三个去伐木。大量生产黄金步兵，派往三个浅滩处。在马厩、剑术场生产部队，全部派往浅滩。

建造政府中心和学会，进化到铁器时代。

调集所有力量开采石头，在浅滩处各修建一个防御塔，当敌人抛石车来袭时，砍烂它们。升级防御塔。

在学会将长剑盾牌兵升级为长剑盾牌方阵（黄金有限，不必升到百夫长）。生产十个方阵，冲过浅滩，进入北部敌占区，发现又有一条和第一条河平行的河，将敌占区分为两部分。你的部队在两条河的中间开始扫荡。

荡平中间地带后，发现东北方向的两个高原上有黄金矿，派三个村民在中间地带建一个学会——以便及时补充方阵的损失，然后就地开始采金。

当你的十个方阵补齐后，向敌人心脏的最后一击就可以开始了。

## [联网作战制胜秘诀]

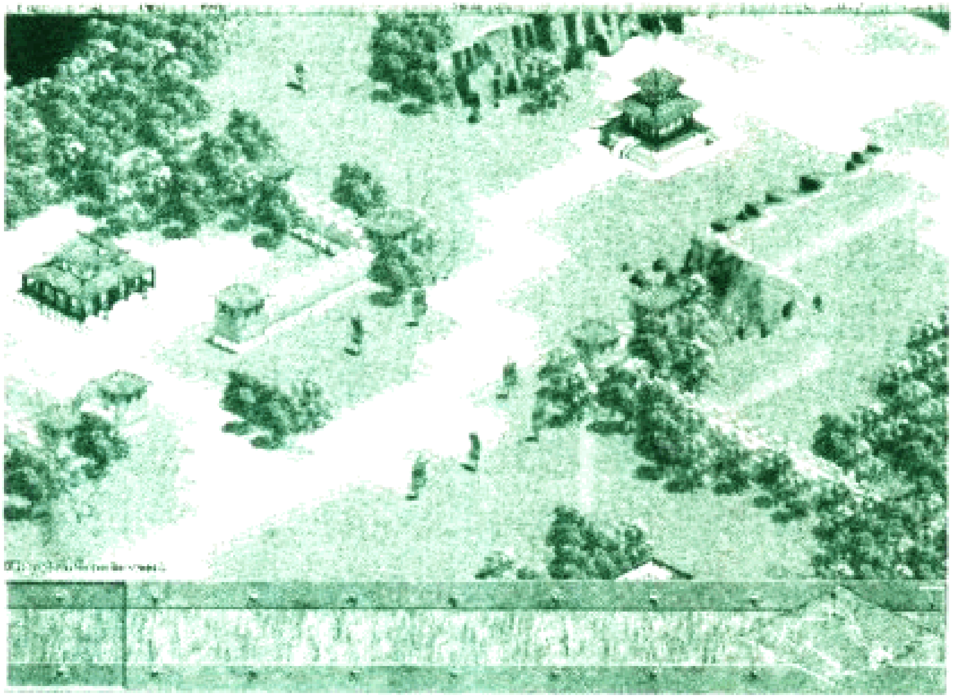
### 关于胜利的条件

《帝国时代》中对战的胜利设定和别的即时战略游戏是有很大区别的，如果你没有弄清楚的话很容易莫名其妙地输掉。如果你选择的胜利条件是标准模式(Standard)的话(也是缺省的模式)，那么在几种情况下你都可以取得胜利：第一当然是把敌人都消灭掉；第二是你能占有所有的遗迹(Ruins)并持续 2000 年的时间(遗迹就是那些一堆巨石围着一个水池的建筑，占有的方法很简单：派任意一个部队去碰一下就行了，它会变成你方的颜色)；第三种方法是搜集到所有的古文明产物(Articraft)，再保持 2000 年的时间；第四种方法是玩家自己修一个奇迹(Wonder)，再保持 2000 年的时间。在几种以“占有……”为目的的胜利条件中，一旦游戏中的某一方占有了所有遗迹或古文明产物，在屏幕的右上角会出现一个给所有人的提示，并开始倒计时，2000 年一完就胜利。这时只要玩家派一支部队去碰到其中的一个遗迹或古文明产物，则此条件就不成立，倒计时当然也就不存在了。

遗迹的数量较少，目标大，所以占有起来比较容易，但是它是不可移动的，很容易被敌人反占去。古文明产物的数量比遗迹多得多，但是它们是可移动的，在占有之后就由玩家控制了，只要你把所有的古文明产物都移到自己的基地里去，再把基地守好，也是很好的取胜办法。至于自己修建奇迹，需要玩家的主基地升级到最高级，而且耗费大量的资源，修建的速度又极慢。但毕竟是自己可控制的，就在自己的基地里，所以也是不错的胜利办法。

## 我的！都是我的……

### ——关于资源的采集



如果你喜欢玩的是死亡对决（Deathmatch），就是那种一开始就有几万的木材、食物和几千的金子、石头的模式，那么关于这一部分就可以略去不看。这种模式其实就是专门为那种一进入游戏就“食指大动”，急着要改的玩家们做的：看！连你们想作弊都可免了，要杀就杀个痛快吧！游戏给你的资源已经足够你毫不停留地造出一切你想要的建筑，再把所有东西都升到最高级了。但是如果你仅仅是从一个镇中心（Town Center）加三个村民（Villagers）开始的话，那么就和我一起开始辛勤劳动吧！

先用三个村民建一到两座住房（House），然后就把他们全都派出去找食物（Food）。食物的资源有很多种，相信你一

眼可以发现的是鹿、象或狮一类的动物，另外还有两种很好的资源：鱼和野果树(Berry Bush)。通常笔者最喜欢的都是先挖野果树（就是那种很矮的像个小圆球的树），因为它既不会一下子跑远（比如鹿），也不会咬你（比如狮子）。然后就一直造村民，造到大约十二三个左右，让大部分人都去搜集食物，剩下的则砍树。

探路也是非常重要的，除了让你了解到敌人的方位外，更重要的是你可以知道那些特殊的资源：金子和石头的分布情况。有的朋友喜欢在一开始造村民的时候就顺便派出两个去探路，这样可以在比较早的时候就知道大概的战场情况；另外的一种打法是在把基地升到第二级后先造出一座马厩(Stable)，训练出一个侦察兵（Scout）去探路，因为侦察兵的速度快、视野广，而且发现敌人的村民后还可以杀上两个赚一笔。派村民出去探路真正的好处在于如果地图是以海为主，陆地都是被分割成一个个的小块的话，尽早了解到这一情况会直接影响到以后全盘的战略发展情况；这样不好的地方在于村民的速度并不快，另外在遇到敌人、狮子后只有遭挨打的份，发现敌人的村民也无法进行骚扰，而且这样派出两个村民去探路当然会影响到自己的资源开采速度。侦察兵还有一个好处，就是绝对不会主动攻击任何敌人的部队，简单地说，它不会“打草惊蛇”。

在了解到胜利条件之后，相信玩家应该明白尽早派人出去探路还有一个好处：可以发现和占有遗迹或古文明产物。不过笔者还是很偏爱把敌人置于死地的胜利办法，所以发现了古文明产物后都喜欢把它们派出去一起探路。

海鱼是一种非常丰富而容易得到的食物资源。如果渔场

就在岸边的话村民就可以直接进行捕鱼，不在岸边的话就只有用渔船了。你的探路者们会使你了解到最大面积的海域在哪儿，以及哪里是修码头(Dock)的好位置。要注意修码头也是越早越好，因为渔船在搜集食物方面要比村民的效率高上一倍，但成本却略低于村民(一个村民需食物 50，而一艘渔船需木材 50，木材是比食物更易得的资源)。在采野果树(Berry Bush)的时候，通常它们都离镇中心比较远，所以在旁边修一个粮仓(Granary)是必须的。

说到这里，顺便给大家说明一下所有资源的搜集规则：在村民采集了某一种资源后，所有种类的资源都可以送到镇中心(Town Center)去；野果和后来的农场(Farm)的产品可以送到粮仓去；但是村民捕鱼和打猎得来的动物类食物要送到储物窖(Storage Pit)去；木材可以送到储物窖去；金子和石头都可以送到储物窖去。玩家要根据这些来安排修建各种建筑的位置，把它们的位置记熟对于提高开采资源的速度非常关键。另外还有一个小小的技巧，就是如果你要让村民去猎鹿的话，先绕到它的外围再开始打猎，这样它逃跑的时候会跑向你的镇中心或储物窖的位置，死的时候也离它们更近，便于更快地开采。

在有了 12 个左右的村民后，必须小心是否会遭到别的对手的进攻，特别是在小地图里的时候。所以要立即建一个兵营(Barracks)，训练上几个石棍兵(Clubmen)，虽然差了点，但是这是游戏开始时唯一的军队种类了。另外顺便派两个村民开始开采石矿，因为它们是修塔(Tower)所必须的。这时如果一切正常，你的镇中心已经或可以升到第二级了(需食物 500)。除了修一个马厩，用侦察兵来探路以外，先在建筑菜单

中翻页，修一个市场(Market)，因为只要它一修出来，你就可以造农场了，再也不用为食物发愁了！农场就是一种把木材转化为食物的工具！

如果你的对手是比较保守的那种类型的话，那么还可以再多训练几个村民，因为搜集资源的情况几乎就决定了游戏后期能否胜利。相信到了这个时候你应该对于地图上的金矿和石矿有一个大概的了解了。注意！在开采这些东西的时候要从离敌人最近的地方开始！而且是先在矿旁边修上一到两个箭塔，然后再修一个储物窖。在游戏开始不太长的时间里要想毁掉一座箭塔是件很累的工作。即使最后对手终于把它们干掉了，那么你一定已经赚了，因为对手的资源搜集已经肯定落后于你了。去开采的时候至少要派两个以上村民，另外跟上几个士兵保护。

同时进行的还有另外一项工作。造上两条（不能多！）侦察船(Scout Ship)，派出去骚扰一下敌人的渔船。这样做的目的不仅仅是让敌人用更多的木材来造渔船，而且他们必须造上几艘有攻击力的船，使敌人的木材开采大为滞后。

## 快修，不准给我停下来！

### ——关于村民和基本建筑

告诉大家一个修建筑的技巧：有的建筑常常需要一下子修上几个，比如民居(House)、农场(Farm)、塔(Tower)和城墙（Walls）等，你可以在建筑菜单中选择后按住 SHIFT 键，在你要修的地方放好就行了，这样能一下子放很多个，节省不少时间。不过有一点要提醒大家，为了保证游戏的速度，程序设定可移动部队的总数为 50，因此当支持的数目超过 50 时，

就不要再造住房了。

村民可以维修建筑和船，方法很简单：直接用右键点一下需要修的建筑就行了，维修需要的资源比修一个新的单位要少，所以要尽量维修各种建筑(特别是塔！)。

笔者无法想像一个人不在第一时间进行"轮子(Wheel)"的研究。轮子太重要了，除了你可以造出战车(Chariot)和战车弓兵(Chariot Archer，他们是游戏中最让人着迷的部队，实在是太漂亮了！)外，更重要的是它可以使你的村民移动速度提高30%，这对资源的搜集至关重要。另外派更多的村民修建筑的速度会大幅度提高。

可别胡乱放你的建筑！粮仓(Granary)除了上面说的要放在野果树旁边外，还要使周围有足够的空地使你以后有空间来放农场。储物窖应放在最密集的树林旁边，另外还要照顾到石头和金矿的距离。

在游戏开始一段时间后就各派两个村民去开采石头和金矿是很明智的。塔所需要的唯一资源就是石头，要是你能尽量多地在各个资源旁边修上塔，或者是用塔把敌人的基地围起来的话……而金子在你进入到铁器时代后是升级所必须的。

码头修的地方应该是在陆地的尖端，这样周围的海域才够开阔，你的渔船和商船才能很容易地回码头。在海边的渔船和其他船很容易造成交通堵塞，这的确是件很烦人的事，所以要把码头修在开阔的地方。别把码头修在一个狭窄的海域，除非你只是想搞点堵船来玩玩！

商船的主要作用是和别的国家进行交易，用食物、木材或石头来交换金子。就是说，它只能用来得到金子。这种交易和

国家之间的关系无关。商船的速度很快，而且它的行走算法设置得很好，很容易在敌人的枪林弹雨中找到一条路，冲向别国的码头，交易完（就是碰一下）再带着金子回来。而且这种交易还有一个很有意思的地方，就是玩家这边其实没有消耗任何资源，交易国也没有减少任何金子，这每艘船 20 点的金子是凭空多出来的！

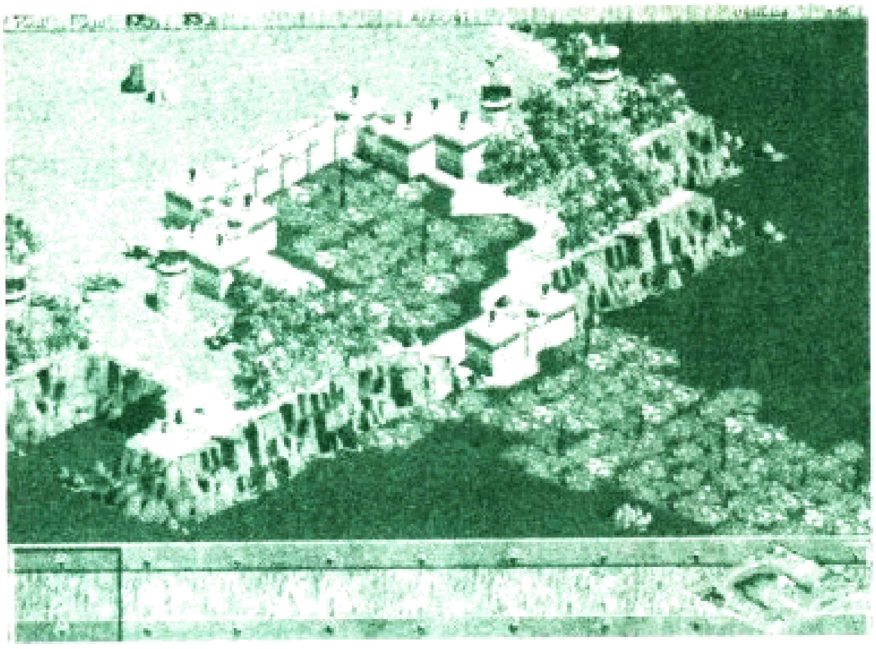
## 冲啊！……给我守住！

——关于进攻和防守

在开始我们激动人心的攻防战之前，首先给大家介绍一些通用的操作。在选定单元后，大多数的操作都是用右键就可搞定，无论是部队的攻击、村民的维修，以及牧师（Priest）的转化（Conversion），都直接用鼠标右键就行。另外在游戏中如果你想修建足够快的话，还是用上“左手键盘右手鼠标”的动作吧，每个单元的每个动作都有一个热键，特别是村民的修建各种建筑，用热键要方便得多，比如修一个民居（House），选一个村民，按“B”、“H”即可。游戏中的编组则和《C&C》完全一样，CTRL + 数字键为编组，ALT + 数字键为立即显示这一组部队。

### 防守篇

除非你确定自己要控制游戏中的制海权，或者是敌人无法从海上攻击到你，否则不要把什么建筑修在海边。当然，塔是可以的。抛石船（Catapult Ship）这样的武器要毁掉农场和民居这样的建筑是花不了什么时间的，即使是别的更坚固的建筑也没有好到哪里去。至于你的镇中心么，相信在你已经



发展到可以在另外一个地方建一个新的镇中心之前，没什么人会有兴趣去打它的。

城墙在《帝国时代》里是非常便宜而坚固的（除了敌人用抛石车），很给人以安全感。你可以很容易地建造一道很好的城墙，既挡住了敌人的进攻，又很方便自己部队出入。不过笔者并不习惯于用城墙把自己的基地围起来，我喜欢在地图比较中间的位置看清楚了哪里是对手比较容易通向石头和金矿的地方修城墙。有趣的是，城墙不仅仅是给你一种安全感，其实在心理上也给了对手一种安全感。因为城墙往往意味着你不会从这里向他们进攻。这样你就可以放心地采金子和石头了！

抛石车（Catapults）攻击力强大，但是防守却很脆弱。在你的敌人学会弹道学（Ballistics）之前，毁掉对手没有防护部队的抛石车是很轻松的一件事。只要你训练一队快速移动的部队（比如骑兵 Cavalry）放在那儿，敌人的抛石车来了冲上去砍就行了。抛石车在海战的时候作用不是很大，因为它发

射的速度慢了一点。在岸边修上几个塔，后面加上几个牧师转换敌人的部队，效果要好得多。当然，最好的情况还是自己把制海权拿在手里！在大多数的对战地图里，掌握了制海权的一方往往取得了最后的胜利。

抛石车有些笨，因为它们可不管什么好歹，只要发现目标就是一顿猛打，再加上有时靶子不是很准，常常把自己的部队和建筑毁掉。另外你的部队发现敌人后总是要紧追不舍，这时候按一下命令中的原地守护(Stand Ground)就行了。利用抛石车的这个毛病，如果敌人是一堆抛石车进攻的话，只要你派一个骑兵冲进敌人的阵营里，它们会自己互相打起来。

用城墙把塔围起来是个不错的办法，这样敌人只有用抛石车一类的大型投掷武器才能攻破，这特别对于那些喜欢用士兵的玩家来说是个很恼火的事。

上面已经提到，如果你有幸占有了所有的古文明产物，那么只要你能把他们保持 2000 年之后将赢得胜利。把它们推到你的基地里用墙保护起来，这样敌人是很难靠一两个人冲进来"摸"一下这些"手推车"而把时间延长的。一种比较卑鄙的做法是把所有的古文明产物都装到运输船上去然后开到一个极偏僻的角落，谁也找不着……如果这时你的运输船被敌人找到然后击沉了，古文明产物将过一段时间后随机地出现在地图上。

## 攻击篇

只要当你的石棍兵（Clubmen）能升级到石斧兵（Axemen）的时候就立刻升级，训练出五到六个兵的时候冲往敌人的基地。第一目标当然是敌人的村民，使他们无法迅

速发展；然后再拆掉他们的民居，如果你这时还剩下几个人的话。为了使效果更好，把你的部队分成两个组控制，会使敌人更加难以兼顾。

如果你的石头够多，还有另外一种打法：从敌人的基地附近开始，修上一条“箭塔之路”冲向敌人的基地。在《帝国时代》中的塔变得很聪明，它们会首先攻击敌人的移动单位，然后才是敌人的建筑，而且会首先攻击自己的敌人部队。就让敌人头疼去吧！

要注意对“高地”的争夺。在较高的位置上你的投掷类武器有更宽广的视野，同时在近距离的步兵和骑兵战斗中高位的一方将比矮的一方攻击力提高 50%。在山丘上安排上几个抛石车和弓兵，在他们身后放上几个象兵或骑兵——真是个可怕的组合。

在部队前进时注意把远距离和近距离攻击武器混杂起来使用。让一些步兵保护你的抛石车和牧师。另外别忘了部队前进时带上几个村民，他们随时可在很短的时间里造一个塔出来，特别是你要去和敌人抢夺金矿或石头矿的时候，这是非常有效的战法。

象兵（War Elephants）是近距离攻击部队中很特殊的兵种。他们有一种“攻击群体”的属性，就是说如果有一群部队围住一个象兵战斗，象兵每攻击一下，其周围的所有敌人都会同时被攻击，所以让一群步兵去杀一个象兵是非常不划算的战法。对付象兵最好的武器是用牧师，他们把象兵转化为自己的部队非常快；其次是用一架已经进行了弹道升级的抛石车。把敌人的象兵转化过来的感觉相当爽，你一下子少了一个大威胁，同时还得到了一个强有力的武器！

把几个牧师编组后一起行动会使转化的速度加快，但是每一次转化后所有的牧师都必须休息，以使法术恢复，进行下一次转化。牧师可以在远距离转化敌人的部队，但是要转化敌人的建筑的话就必须走到建筑面前去。要是让一个牧师去转化敌人的塔，显然是不可能有什么用处的，但是三到四个牧师一起行动就很有希望了，最好是再加上一到两个步兵吸引塔的攻击目标。

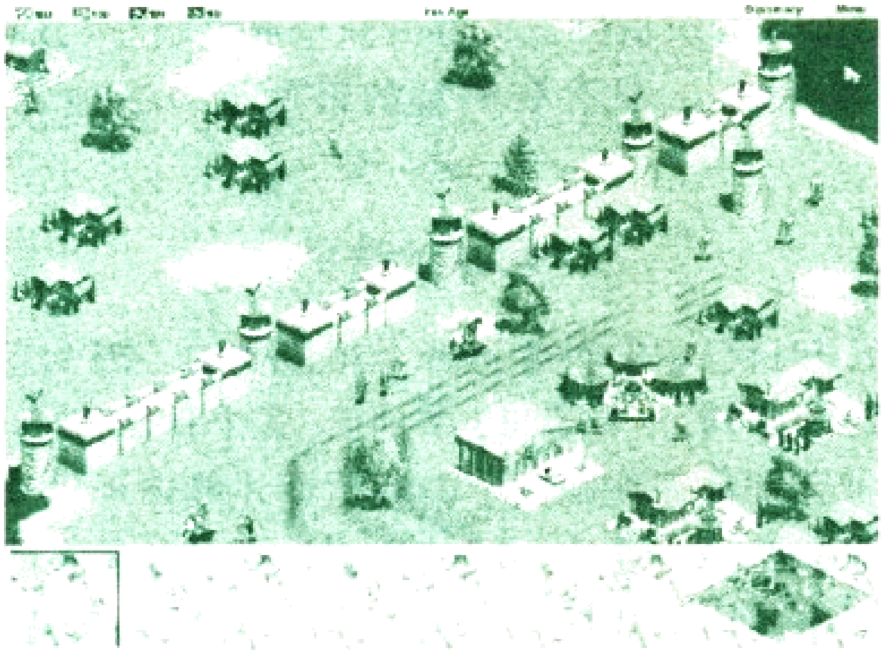
派出两支部队，一支是几个抛石车再加上两个步兵或骑兵保护，用他们来攻击敌人的基地，如果他们能把敌人大部队吸引出去的话，那么就看我们另一支部队的：一大堆象兵、高级的步兵或是弓兵，总之是任何可以在短时间内造成巨大伤害的强力部队，冲进去！等到敌人意识到自己的错误时已经来不及了！

如果你玩的是死亡对决(Deathmatch)的话，资源就应该不是问题了，争取要第一个造出奇迹(Wonder)来，让敌人的命运掌握在你的手里！

## 更快、更高、更强！

### ——关于升级

在《帝国时代》中提供了种类繁多的升级，几乎很少有玩家会把所有的升级都升个够的。首先要对自己的这场战争有个总体上的设计，然后再有针对性地进行升级。如果船是你取得胜利的关键，那么就升级船的命中率、“预测”敌人行动的能力以及攻击力。如果你认为牧师是更重要的角色，就着重升级他们的生命点、速度和转化能力。如果骑兵是主攻部队，就别再费心思去升级弓兵的防御力了。这只是一些例子，总



之就是这个原理。

在所有的升级中笔者认为只有两种技术是绝不能省略的。一种是轮子，它会提高村民的移动速度。另外就是弹道(ballistic)，它会让所有的弹道类武器，特别提抛石车和战舰(war ships)，可以跟踪判断目标的移动路线并计算出提前量，然后准确地发射。如果一种远距离投掷武器不能根据敌人目标的移动进行调整还有什么用呢？其余的升级中最重要的还有那些提高远距离攻击武器距离的技术。想想看，如果敌人的抛石车在拼命砸你的塔，可是你的塔却打不到它，实在是件无法忍受的事啊！

最后要注意的一点，就是在所有的升级中有一种"讨伐异教徒"(Jihad)，就是牧师升级的最后一项。在决定进行这种升级的时候千万要小心！这种升级会使你的村民也成为一种令人畏惧的部队，它能提高村民的生命力、攻击力和防守力，但是这样做的代价是村民开采资源的能力大幅度降低。比如在正常情况下一个村民一次可以开采 10 份食物回基地，但是在

进行了 Jihad 升级后则只能够开采一到两份了！所以，这是一种“终结升级”，只有在游戏的最后进行决战的时候才能使用。

## 种族的选择

《帝国时代》中的种族选择是很讲究的。因为它和别的即时战略游戏不同，一共有 12 个种族，各个种族都特点分明。当然，这种区别都往往是到了游戏后期才能体现出来。比如说陆战和海战就绝对要选不同的种族，而且就是在陆战也是不同的种族有不同的战法，是攻击、防守，步兵强攻还是抛石车，是用塔楼修过去还是用牧师转化敌人的部队，是一开始就采取闪电战毕其功于一役，还是步步为营，来一场持久战……都和你选择的种族有关。限于篇幅，下面就先简单地给大家介绍一下各个种族的特点吧！

亚述人(Assyrian)：

弓兵等远距离攻击部队发射频率加 40%

村民速度比其他种族快 30%

巴比伦人(Babylonian)：

墙和塔楼的耐久度加倍

牧师使用魔法后虎伏时间加 30%

开采石头能力加 30%

高丽人(Choson)：

长剑兵(Long Swordsman)和重剑兵(Legion)生命力加 80 点

塔楼发射距离加2
训练牧师价格便宜30%

埃及人(Egyptian):
金矿开采能力加20%
战车(Chariot)和战车弓兵(Chariot Archer)生命力加33%
牧师法力距离加3

希腊(Greek):
长矛兵及其升级后的各种高级长矛兵(Hoplite, Phalanx, Centurion)移动速度加30%
战船(War ships)移动速度加30%

希泰人(Hittite):
抛石车及其升级后的强力抛石车(Stone Thrower, Catapult, Heavy Catapult)生命力加倍
弓兵等远距离攻击部队攻击力加1
战船(war ship)攻击距离加4

米诺人(Minoan):
船类价格减30%
弓兵射击距离加2
农场产量加25%

波斯人(Persian)：

打猎能力加 30%

农场产量减 30%

象兵(War Elephant)和象弓兵(Elephant Archer)移动速度加 50%

三桨战船(Trireme)射击频率加 50%

腓尼基人(Phoenician)：

象兵(War Elephant)和象弓兵(Elephant Archer)价格减 25%

投石战船 (Catapult Trireme、Juggernaught) 射击频率加 65%

商朝(Shang)：

村民价格减 30%

城墙耐久力加倍

闪族人(Sumerian)：

村民生命力加 15

抛石车等 (Stone Thrower, Catapult, Heavy Catapult) 射击频率加 50%

农场产量加倍

大和人(Yamato)：

骑兵和马弓兵(Horse Archers, Scout, Cavalry, Heavy Cavalry, Cataphract)价格减 25%

村民移动速度加30%

船的生命力加30%

## 《帝国时代》正式版作弊密码

某些同志由于种种原因，希望自己能变成无人能敌的超人或给游戏增加一些幽默感，设计者早已为你做了贴心安排，下面就告诉你美梦成真的秘诀。

按回车键打开CHAT框，输入以下代码：

| | |
|---|---|
| NO FOG | 地图全亮 |
| HARI KARI | 自杀 |
| DIEDIEDIE | 消灭所有敌人 |
| RESIGN | 认输 |
| REVEAL MAP | 显示所有地图场景 |
| PEPPERONI PIZZA | 1 000单位的食物 |
| COINAGE | 1 000单位的金子 |
| WOODSTOCK | 1 000单位的木材 |
| QUARRY | 1 000单位的石头 |
| MEDUSA | 村民变成MEDUSA，如果被杀，将变成黑骑士，如果再被杀，将变成抛石车 |
| PHOTON MAN | 得到“核骑兵”，武器是激光枪哦！ |
| GAIA | 能控制地图上的动物，但同时就不能控制你的部队 |
| FLYING DUTCHMAN | 将神像舰（Juggernaughts）变成“飞翔的荷兰人” |

| | |
|---|---|
| STEROIDS | 快速建造 |
| HOME RUN | 直接获得胜利 |
| KILLX | X 是玩家的位置(1～8) |
| BIGDADDY | 超级霹雳车，拥有火力强大的火箭发射器 |

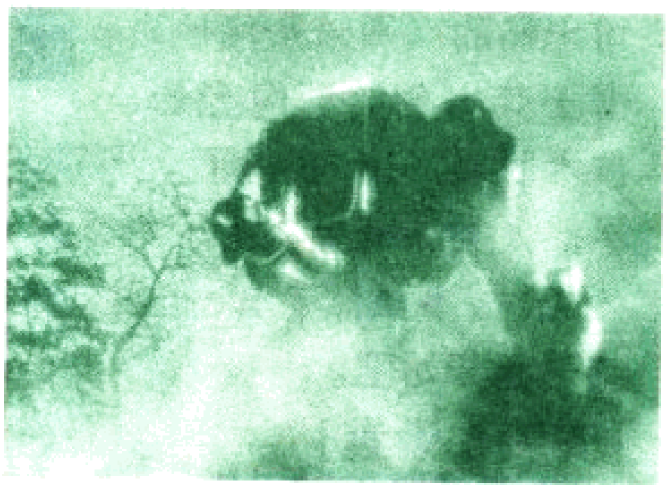
另外，在游戏开始菜单中键入 Ctrl + C，将出现游戏制作时的场景和制作人员名单。

# 黑暗殖民地
# (DARK COLONY)



**[资料卡]**

游戏名称:黑暗殖民地
(Dark Colony)
类　　型:即时策略类
出版公司:SSI 公司
发行公司:SSI 公司
出版日期:1997 年 8 月
语　　种:英文
载体容量:1CD



最低配置:奔腾 -100(PENTIUM-100)
16M 内存
5M 硬盘空间
2 倍速 CD-ROM 光盘驱动器

显示卡支持 WINDOWS 95 DIRECTX 5.0

推荐配置:奔腾-133(PENTIUM-133)

32M 内存

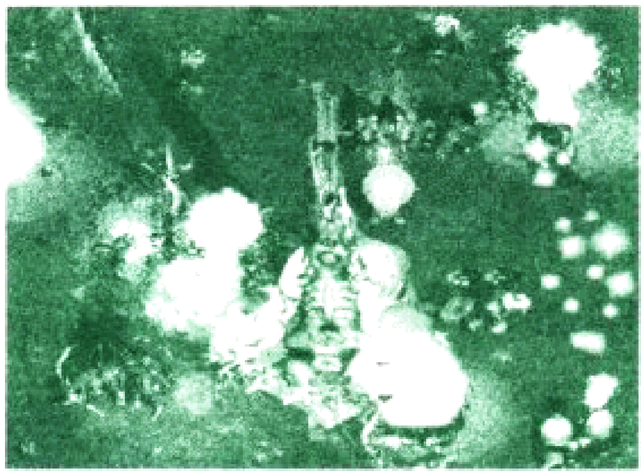
67M 硬盘空间

4 倍速光驱

显示卡支持 WINDOWS 95 DIRECTX5.0

运行环境:WINDOWS 95 操作系统

**[提　要]**



1997 年可以说是 PC 游戏界的即时策略类游戏年,众多游戏公司纷纷推出各具特色的即时策略类游戏。在这些即时策略游戏中,SSI 公司出品的《黑暗殖民地》由于其出色的即时光影技术脱颖而出,获得了众多好评。游戏背景是在 21 世纪的火星,人类和外星人为了争夺火星的资源和控制权而展开了生死战!故事虽然老套,但游戏本身还是很吸引人的,下面就跟着一起开始吧。

**[安装 & 设置]**

1. 游戏光盘放入光驱,执行光盘根目录 Setup.exe。

2. 游戏询问最小安装(5M 硬盘空间,启动速度慢)、中等安装(27M,兼顾硬盘空间和游戏执行速度)还是最大安装(67M 硬盘空间,执行速度快),视硬盘空间状况选。

3. 装完游戏主体文件,安装程序生成一程序组 Dark

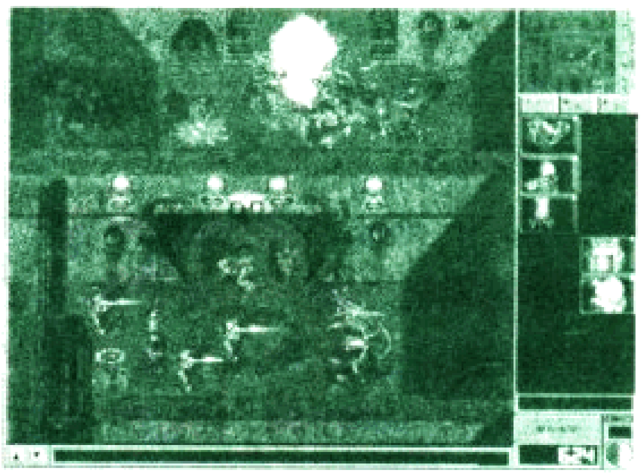
Colony，执行其中 Dark Colony，开始游戏。

**[基本操作]**

在游戏开头动画完毕后（可以按 ESC 键跳过）出现选择画面。

选 NEW CAMPAIGN 开始新游戏，选 TRAINING 则进行熟悉游戏规则的训练，LOAD GAME 为取以前的游戏记录，PLAY INTRO 是播放游戏开头的动画，MULTI PLAYER WAR 是进行多人连线游戏，SINGLE PLAYER-WAR 是单人玩多人游戏的地图，ENCYCLOPEDIA 是介绍游戏中双方的战斗单位，QUIT 是退出游戏。



游戏中用鼠标的方法与著名的即时策略类游戏《命令与

征服》(C&C)类似,用鼠标可以选一个单位,也可以框选多个单位,被选中的单位上方会出现一个小三角,另外按 F1～F10 可以选择可见范围内所有的某个战斗单位。选中后,用鼠标点某个地方则该选中单位移动到此处,如果点地方物体,则可以攻击此物体。另外游戏也有独具特色的控制方式,在画面的右方有 1、2、3 三个选项:

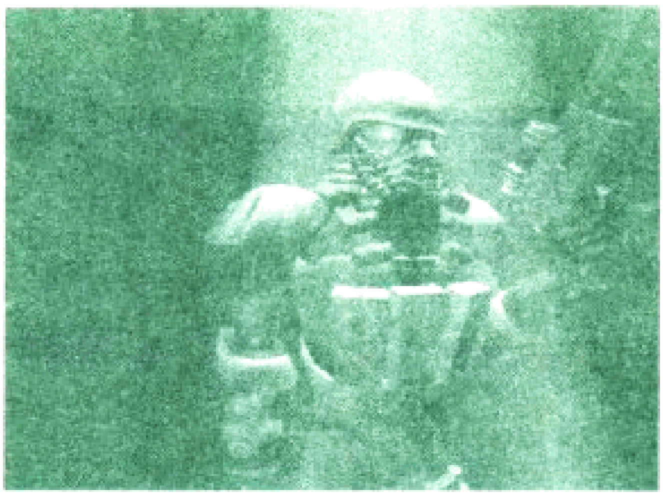
选 1 后,如果没有选任何战斗单位,则出现玩家目前可以建造的战斗单位或建筑,用鼠标选择相应的图标后按下面的 BUILD 按钮就可以制造该物体。如果有选中的战斗单位,则出现对该单位的操作方式,第一个是停止,使正在行动的战斗单位停止行动,第二个是移动,使选中的战斗单位移动到玩家选中的地方,第三个是移动并攻击,即让选中的战斗单位移动并攻击遇到的地方物体,第四个是设置移动点,设置完成后可以让选中的单位沿着路径前进。下面有两个图标是在一定条件下才出现的,都是针对指挥官的,一个是提高士气,另一个是招来空降援军。指挥官是游戏每一关都有的一个上方有标志的士兵,指挥官如果在游戏中阵亡则这一关行动失败,所以要好好保护。

选 2 后,如果已经建成相应的武器制造厂,则会出现升级的图标,选择并按 BUILD 按钮就可以升级相应的战斗单位,使之更强大。

选 3,则出现游戏的控制图标,可以退出游戏、对游戏存盘、设置游戏参数,以及暂停或了解本关的任务。

游戏右上方是这一关地图的全图缩小视窗,在其上某点按鼠标左键,则被选中的单位将移动该地,而按右键则是迅速使主屏幕显示该区域。

## [攻　略]



首先先介绍一下该游戏中人类一方所能够制造的战斗单位，因为外星人的战斗单位相应的与人类的功能差不多，只是名字不同而已，所以只要掌握一方的就可以了：

1. TOOPER：价值350，士兵，是基本战斗单位，具有防空能力。

2. SENTINEL：450，能够埋在任意地点的地雷。

3. OSPREYIV：600，战机，具有很强的侦察能力和很弱的战斗能力。

4. REAPER：600，机械兵，具有很强的火力，但是对空中打击无能为力。

5. FIRESTORM：900，火炮，可以移动攻击，也可以展开成为固定炮台，移动时防御性能差，但是展开后可以说是固若金汤，所以是己方基地的保护神。

6. BARRAGER：1 000，重炮，射程远并且杀伤范围大，但是行动缓慢，防御能力差，所以只能跟在大部队后面作火力支援。

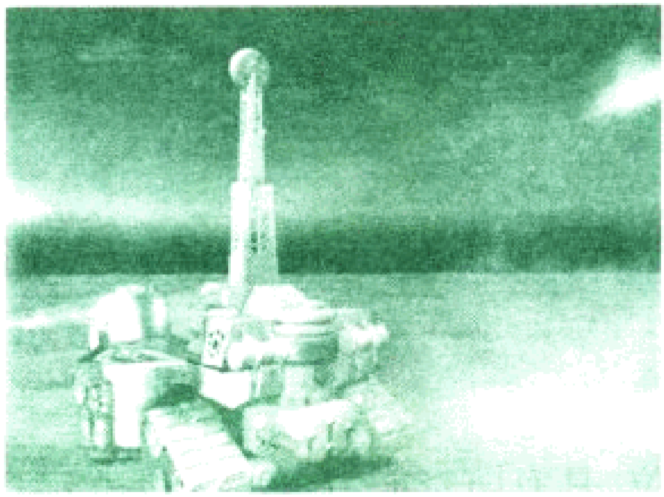


7. S. A. R. G. E：

1500，特种兵，非常优秀的战斗单位，只要有钱，多多益善。

8. MEDI-CRAFT：900，医疗飞机，能修理战斗单位，但是防御能力差。

9. EXPLOITER：1 500，采矿车，同样移动时防御弱，一旦在矿井上安营扎寨，防御力立即提升。



游戏的目的是消灭敌方的总部或完成特定的行动，当然战争是需要大量金钱的，该游戏维持战争的因素是遍布星球上犹如火山口的矿井中的矿资源，画面右下方 BUILD 按钮下放的数字就是玩家拥有的资源数，游戏中该数字会缓慢的增长，但是如果你把采矿车架到矿井上后该数字会快速增长，增长速度和玩家拥有的矿井数成正比。

游戏还设置了时间进度，画面最下方是一个时钟，上方是过的天数，游戏有白天和黑夜。而敌人惯于在黑夜来袭，所以如果在白天能够建立起强大的武装，就可以在黑夜对敌人进行有力的阻击，而火炮是防守的有力武器，在每关的开始宜以该武器的生产为主。

以上介绍了游戏中的一些技巧，下面简单介绍一下玩家扮演人类一方时各关的任务和破关要点，因为扮演外星人一方时的各关难度和任务内容都与其相似，所以就不一一介绍了。

●第一关

任务：找到导航塔(BEACON)，找到并支援己方基地。

要点：本关沿着线路行进并消灭沿途敌人，找到导航塔后会有援军，基地在右上角，找到后和守军一起消灭所有敌人。

●第二关

任务：保护卫星通讯设备，保护基地，消灭所有敌人。

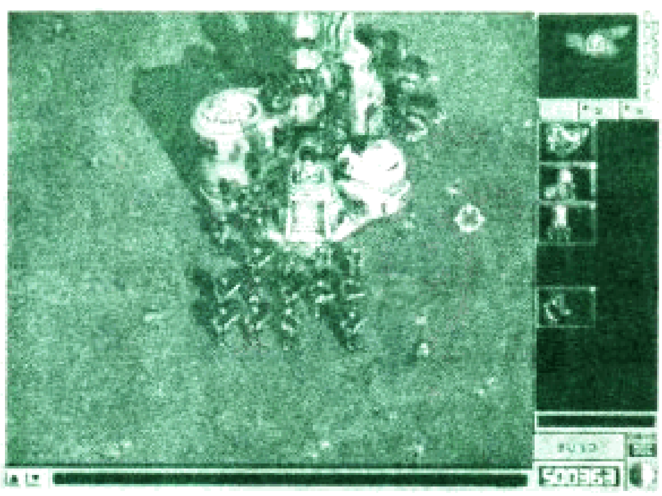
要点：敌人经常会在卫星通讯设备和基地附近空投士兵，所以一开始要生产一些士兵守护这两处，左上角和右上角还各有一个矿井，应尽快占领，钱一旦足够就要尽快生产机械兵，以对付游戏后期敌人发动的一次总攻击。

●第三关

任务：帮助友军守护基地并摧毁敌人的基地。

要点：游戏开始要派援军帮助友军守住基地，待敌人开始进攻己方时再撤回援军。基地附近的矿井采完后过河向右占领另一个矿井，另外要想办法干掉敌人的矿井车。有了钱就升级制造火炮，待自己实力足够强大，就可以去左下角找敌人的基地了。

●第四关



任务：找到迷路的指挥官并摧毁敌人基地。

要点：造一辆采矿车与原来的一辆分别在基地附近左右两处矿井开采。迷路的指挥官在左侧的岛

上，可派飞机找到。两处矿井采完后将会建立起一支由机械兵、重炮和士兵组成的大军，从左路攻击上方的敌基地，沿路的敌防御设施可以用远程重炮对付。

●第五关

任务：摧毁外星人基地。

要点：外星人基地在上方靠左，用火炮守住基地，把基地附近的两个矿井采完，建立起强大的武装。这一关的外星人并不十分强大，不过消灭他们后，左边的友军会叛变攻打己方基地，所以在外星人基地快完蛋时，要把大部队调到左边友军基地或者在他们基地周围布上火炮阵，以便在他们叛变时给予毁灭性的打击。此关最后要使指挥官到达左上角的废墟才能过关。

●第六关

任务：逃出外星人基地。

要点：先向右进第一条胡同解救战俘，然后再解救第三条胡同内的战俘（第二条胡同中战俘太少，不值得耗费力量），出口在右下角，切记不要和敌人纠缠，用救出来的战俘吸引敌人火力，而指挥官只管奔向出口（随时存盘），只要干掉出口处的一个敌人就可成功出逃了。

●第七关

任务：帮助友军守住基地，摧毁外星人基地。

要点：先在己方基地建好火炮阵，然后派部队帮助友军守护基地，此关注意要尽量夺取资源以建立强大的武装。外星人有两个基地，一个在己方基地上方，另一个在右下角。

●第八关

任务：摧毁外星人基地。

要点：在基地左边和上方有两个被摧毁的友军基地和残余部队，尽快找到他们并用医疗飞机恢复他们的生命值，然后让他们防守矿井。己方基地和中部的岛屿要建立防御阵地。外星人在左下角和中上部各有一个基地。可以先摧毁左下角的基地。

●第九关

任务：摧毁 12 个海绵状物体，摧毁叛军和外星人的基地。

要点：用火炮阵加医疗飞机守住出口和矿井，然后制造大批部队，先摧毁右下方的叛军基地，再对付右上方的外星人基地，最后消灭海绵体。

●第十关

任务：摧毁外星人基地。

要点：找到基地右边及右上的外星人基地和外星人炮台，然后用空投的特种兵干掉他们并占领矿井。有了足够的金钱就可以很轻松地摧毁外星人的基地。

●第十一关

任务：找到试验室。

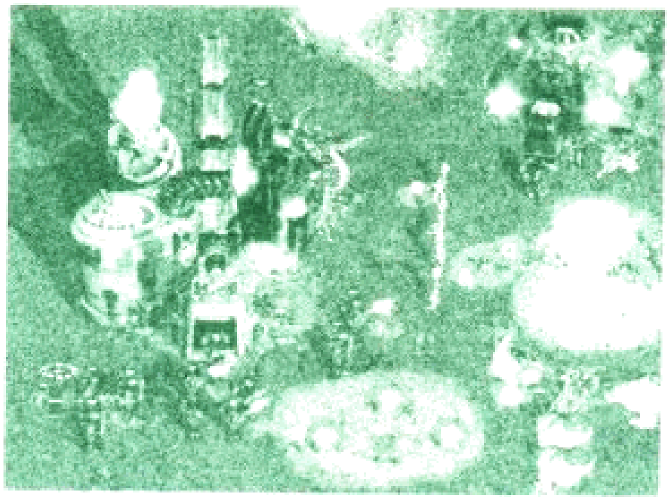
要点：在第一条岔道处向上一直到尽头救出战俘，然后向左上角进发并找到试验室。

●第十二关

任务：阻止外星人官员到达基地并摧毁外星人基地。

要点：敌官员会在最下方和左边的两个亮点处出现，所以派部队守住这两处。外星人在右上角和右下角各有一个基地，可以考虑先摧毁右下角的。

●第十三关



任务：摧毁外星人基地。

要点：外星人在左下角、右上方和右下方有三个基地，己方基地有右边和下边与外界相通，所以要在此布置防御阵地。有了钱后，大量生产特种兵。

●第十四关

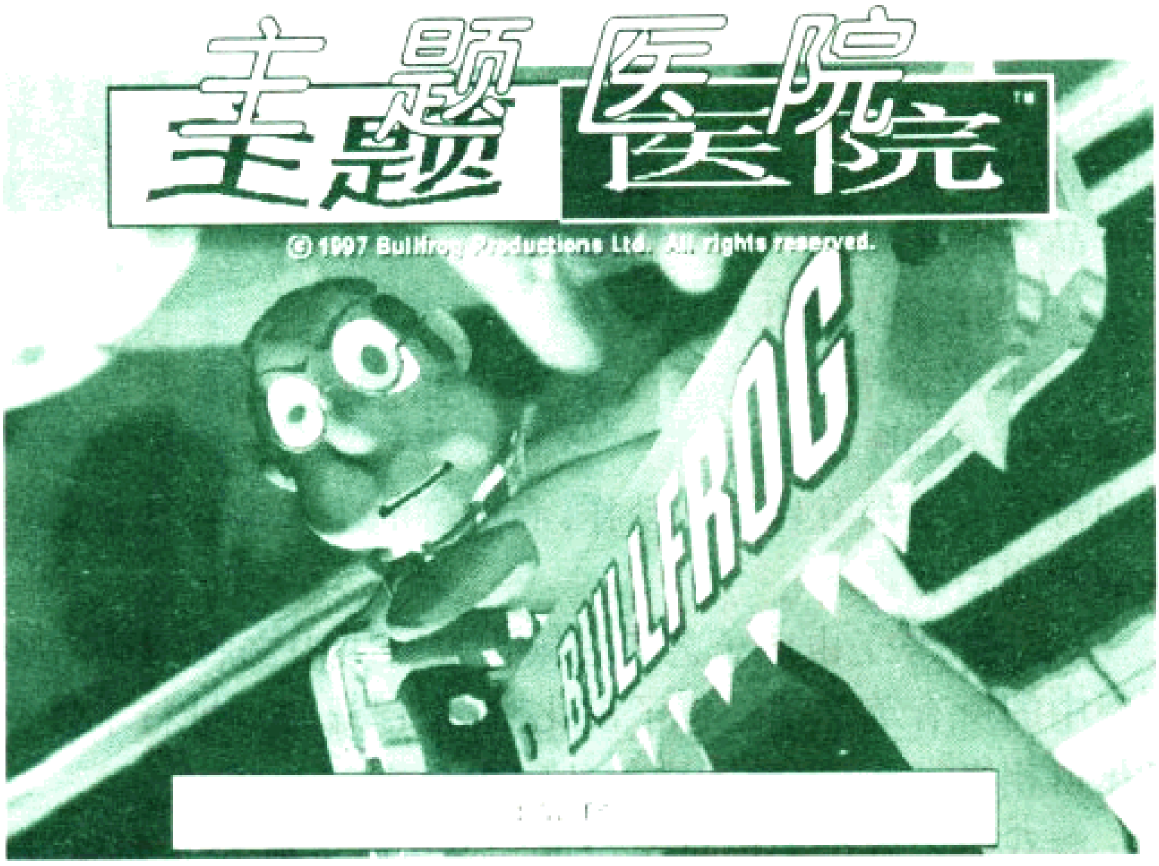
任务：找到超级武器。

要点：在开始出现的地方右边有一条窄胡同，进去后走至右下角即可成功，这是最容易过的一关。

●第十五关

任务：摧毁外星人基地。

要点：最后决战，外星人在左上、右上和右下各有一个基地。在基地周围布置火炮阵，然后制造五架以上的医疗飞机跟着在上一关获得的超级武器去扫荡敌人吧。




[资 料 卡]

中文名称:主题医院

出版公司:牛蛙

载　　体:光碟

语　　种:中文

容　　量:300M

配　　置:P60/16MB,声卡,倍速光驱

运行环境:DOS/Win95

发行日期:1997.7

游戏类型:模拟

[提　要]

牛蛙公司是笔者比较喜爱的一家公司,因为他们出品的

游戏一向水准蛮高的，而且很有自己的特色，《主题医院》就是这样一部作品。




《主题医院》采用了640×480的分辨率，所以图像相当细腻，游戏中的每个人物都有自己的动作，满屏幕的小人都在忙忙碌碌，看起来相当有趣。

《主题医院》由电子艺界在国内发行了中文版，将原来英文版中的所有英文都进行了汉化，连全程语音也进行了汉化，汉化得相当彻底，方便了广大的国内玩家。

游戏的内容是要由玩家扮演一家医院的院长，要建设医院，招聘医生，治疗各种疾病和形形色色的古怪病症，应付各种突发的事件，目的就是要将医院经营得很好，达到每关的过关目标。同时还有电脑开设的几家医院和你竞争。

## [安装＆操作]

■安装

在dos下运行游戏光盘上的install.exe。

在win95下插入光盘，然后选择install。

■运行和操作

在dos下进入hosp目录，然后运行hospital.exe。

在win95下插入游戏光盘，然后选择play。

运行游戏，首先是一段很有意思的3D开场动画，动画结束后出现主题医院的名称并要求玩家输入一个昵称，然后进入游戏的主菜单。主菜单是一张人体骨骼图，将鼠标在图上

慢慢移动，会看到相应的提示。主菜单包括：

新游戏——开始一个新游戏，从第一关开始

继续游戏——接着上次没有玩完的地方继续开始（退出游戏时会自动存盘）

多人游戏——可以通过调制解调器或者网络进行多人游戏

退出——退出游戏

第一次玩当然选择“新游戏”了，选择新游戏后，会出现另一个选单选择难度和是否第一次玩，建议选择第一次玩，则在游戏中会有一些提示。

进入游戏后首先是要建设一个接待台，并且雇佣一名接待员，只有这样才可以接待病人。接待台一定要放在医院的






入口处。游戏前期只建一个接待台就可以了，而在游戏后期病人很多时则可以多建几个，因为如果病人长时间得不到接待可是会走人的。

其次，在建立了接待台后，就要建立“一般诊疗室”，这是检查一般疾病的地方，也是病人最多的地方，所以在游戏的后期同样需要建立多个，否则是来不及诊断那么多病人的。

然后是建立一个“高级诊疗室”，当病人在一般诊疗室得不到确诊，就会到高级诊疗室进行检查，然后再回到一般诊疗室进行确诊。

这两个诊疗室应该靠得很近，以加快处理速度。这两个诊疗室需要普通的医生。

然后可以建“精神病诊疗室”，专门用于诊疗和治疗各种精神和心理的病症，这个诊疗室需要精神科的医生。

建设这三个诊疗室后，就需要建立一个药房，药房需要一名护士，这样就可以治疗大量的普通患者了。

然后，就可以建设“员工休息室”，当你的员工感到疲劳的时候可以到这里进行休息，恢复疲劳后就可以再去工作，否则士气就会越来越低，工作也不安心。

在建设员工休息室的时候注意房间要大一些，并且要多放几张沙发，特别是游戏后期雇佣的员工很多时。在休息室中不要安放游戏机和台球桌，因为员工在玩它们的时候疲劳不会减轻，反而多占用休息时间而不能及时返回工作岗位。

另外，还需要建设一个洗手间，洗手间也需要建得稍微大一些，至少要放四个厕所位置。

然后可以建设研究部门，并雇佣一个研究员，这样可以不断研究、改良药品和器械。

建设病房收治需要住院的病人。

根据游戏的需要建设各种诊疗室以及手术室。

游戏的总体格局非常重要，特别在游戏的后期病人很多且非常繁忙的时候。只有合理布局才能通过游戏后期的高难关卡，在激烈的竞争中生存下来。

布局的关键是遵循一体化原则。即相关的房间应该互相联接，比如一般诊疗室、高级诊疗室、病房、精神病诊疗室等不该离得太远，这有利于病人就医，提高医院的效率。在游戏后期流行病发作的时候，这点是保证医院正常工作的关键！

在医院每个部门的外面要摆放足够多的长椅，尽量保证病人都有座位，否则会影响病人的快乐值。此外还需要摆放饮料机，当然是放在人多的地方，这也会发一笔小财，而且人多的话，每年的评定中会因此而获得一项小小的奖励呢。

房间大就能摆放更多的东西，医生会感到舒畅，工作也尽心，但是医院的大小是有限制的，虽然后期可以买地扩建，但是买的地和原来的地方大都不是紧邻着，所以太大的房间就会造成布局上的效率下降，多大的房间合适，就要看玩家的判断了。在每个房间里要摆放暖气、垃圾桶、植物和灭火器。

另外，在建设房间的时候，记得尽可能多开窗户，这也会使员工愉快的。

在《主题医院》中，雇佣优秀的医生是很重要的，虽然优秀的人才工资也较高，但是和他们的能力相比是值得的。在开始的几关中，能力值高的医生比较多，但是到了后期，这样的医生就很少了，只能用"可遇而不可求"来形容，所以当看到能力值高的医生的时候一定要先雇佣下来，哪怕暂时没有用。会手术的医生、研究员和精神病医生都是很难得的，一旦遇到

也要先行雇佣，然后再建设相应的房间。虽然可以建设培训部门来提高医生的能力，但是耗时耗力，不大合算。当然在后期游戏里能力高的医生确实太少时，也只能雇佣能力低的医生“培训上岗”了，否则已经建好的手术室等地方没有医生不能使用，更是一种浪费。

另外记得妥善安排医生们的作息时间，在低峰期病人较少时，不妨将医生拖到休息室去休息，这样对于降低他们的工作压力很有好处。如果他们经常处于高压力的工作环境中就会士气低落。若医生想加薪，一般都应满足他们的要求，否则解雇他们后你可能不能很快找到能力高的医生。

建造了研究室后，就可以着手进行研究工作了。在医院所列出的五种研究项目中，建议将治疗和诊断两项调高。

在这个游戏中有时会有老鼠出现，它们可是流行病的传染源，所以一看见老鼠就要赶快打死(用鼠标瞄准按下左键就行)。老鼠跑得快很难打到，可以在老鼠出现的时候就按下数字键 1 降低游戏的速度，这样就很容易打死老鼠了。如果老鼠打得多的话，有可能会进入一个特殊的打老鼠关。

平时要注意观察医疗仪器的运作状况，倘若有某台机器正在冒烟的话，必须赶快招清洁工来修理。游戏机使用时间长了很容易爆炸，此时应该更换掉，因为一旦爆炸，就会使整个房间成为废墟，而且不能再次使用，只能在别的地方再建一个。

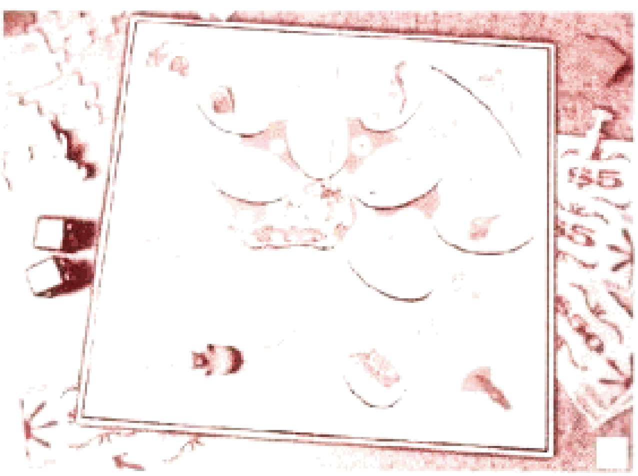
在游戏中名声是很重要的，名声越高，医院的吸引力就越大，来的病人也就越多。每治愈一个病人，名声就提高一点；而每死亡一个病人，名声就下降一点。每年结束时的评定中，如果医院很整洁，清洁工对设备维护得好等都可以提高名声，

否则会降低名声。

在游戏中遇到突发的抢救病人事件，如果没有完成任务就会大大地降低名声。出现传染病的时候，如果在规定时间控制住传染病，可以提高名声，否则就会降低名声。

《主题医院》的操作主要是使用鼠标走天下，在建设房间时，先用左键选择要建的房间种类，再用左键点击医院的地面，然后按住左键不放进行拖动，会出现一个红色的方框，当方框变成蓝色的时候就表示大小已经够建设了（当然有的房间要建的大些），此时松开鼠标就可以了。当鼠标的光标变成一只手的形状时，按住左键就可以移动刚刚框出的方框，按右上方的勾就可以确定。进而进入房间的内部摆设设计，要是不满意可以按一个左方的叉号推倒重来。

左键还可以选择人员，显示出此人的各种信息，也可以解雇医生，或者把病人拒之门外。右键可以把物品或医生“拾起”，放到其他地方。



如当你想把一个摆好的椅子或暖气机换个地方放时，只需用右键点按将之拿起，再按右键可以转动方向，然后再按左键将它放下就行了。同样，当你的清洁工对离他不远的垃圾视而不见时，或者当医生对病人的召唤不闻不问时，也可以用鼠标右键点按将他放到他应到的岗位上。

当然在游戏后期医院很大的时候仅靠鼠标在地图上拖来

拖去是很不方便的，实际上游戏中设定了一些热键，和《C&C》类似，在《主题医院》中也设置了几个可以“记忆”地点的热键，那就是 F1 到 F5 这几个定位键。在游戏中有些地方是要常常照看的，对于这样的地点，只需要用 Alt + F1～F5 中的任一个进行定位，以后只要按下 Ctrl + F1～F5 键就可直接到达。

在游戏中可以按 1～5 的数字键来调整游戏的速度，1 最慢，5 最快。当没有什么事可做时，可以按 5 加快速度；当事情来不及做时，可以按 1 减慢速度（比如当很多机器都要修理的时候，可以按 1 降低速度然后召唤清洁工），做完后再恢复正常速度。

在地图模式下可以购买土地以扩建医院。可以增加暖气的供应量。

在研究模式下可以改变研究的分配比例。

**[秘　技]**

●出现传真机后，在号码盘上输入 24328，然后按“Send”开启作弊模式，在游戏中输入：

Shift + C　　加 10 000 元

Ctrl + M　　日期跳至月底

Ctrl + C　　完成所有研究

Ctrl + Y　　日期跳到年底

按 7287 并按绿键 = 射击老鼠

F11　　失败

F22　　胜利

●选择关卡

在《主题医院》的执行文件后加入 − L$x$（$x$ 代表关数），即

可进行所选的关卡。例:Hospital.exe-L5

●金钱修改

使用 HEX EDITOR 或 PCTOOLS 打开存盘文件，找到位移 61A95，并改为 FFFFFFF，可以得到天文数字的金钱。

## [游戏关卡说明]

《主题医院》共有十二关:

●第一关:过关条件

| | |
|---|---|
| 声誉 | 300 |
| 银行中的款项 | 1 000 |
| 治愈人数 | 10 人 |
| 治愈率 | 40% |
| 医院总价值 | 55 000 |

这是入门关，玩家可以在这关里热热身，熟悉一下游戏的玩法。这关难度很低，只要建造基本的设施就可以了。

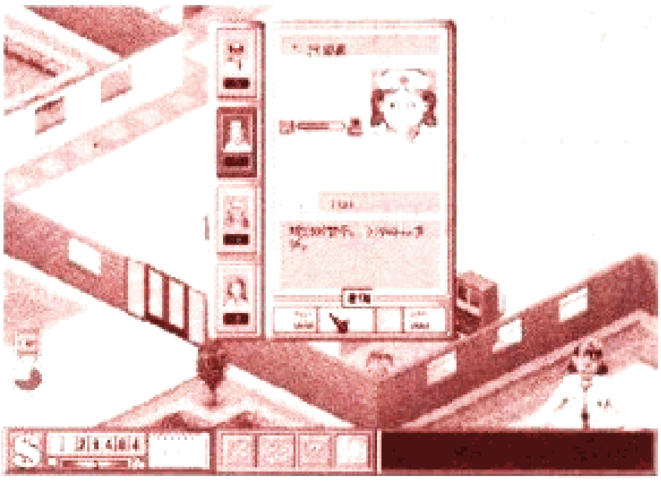
●第二关:过关条件

| | |
|---|---|
| 声誉 | 300 |
| 银行中的款项 | 10 000 |
| 治愈人数 | 40 人 |
| 治愈率 | 40% |
| 医院总价值 | 60 000 |

本关也很容易，只是设备和病症增多了一些，应该不难完成。

●第三关:过关条件

| | |
|---|---|
| 银行中的款项 | 20 000 |
| 治愈人数 | 60 人 |
| 医院价值 | 80 000 |



这关的难度同第二关差不多，只是把过关条件提高了。从这关起增加了手术室。

●第四关:过关条件

| | |
|---|---|
| 银行中的款项 | 50 000 |
| 声誉 | 300 |
| 医院总价值 | 100 000 |

这关开始出现培训室和骨折诊疗室，但可以不建培训室。

●第五关:过关条件

| | |
|---|---|
| 声誉 | 400 |
| 银行中的款项 | 50 000 |
| 治愈人数 | 200 人 |
| 治愈率 | 45% |
| 医院总价值 | 120 000 |

本关的难度开始加大，首先是能力高的医生变少了，所以必须自己培训医生，而且从本关开始地震不断出现，地震会造成医疗设备的损坏，造成重大的经济损失，并使医院声誉降低。所以要经常维修设备。

●第六关:过关条件

| | |
|---|---|
| 银行中的款项 | 150 000 |
| 治愈人数 | 300 人 |
| 治愈率 | 50% |
| 医院总价值 | 140 000 |

本关的难度也很高,关键是地震不断出现,所以玩家要随时关注医疗设备的损伤情况及时修复。本关开始出现传染病,但是一般都可以自己控制。

●第七关:过关条件

| | |
|---|---|
| 声誉 | 600 |
| 银行中的款项 | 200 000 |
| 治愈人数 | 350 人 |
| 医院总价值 | 160 000 |

本关中传染病开始增多,而且可能自己无法控制而被卫生部罚款,但是大部分还是可以控制的,所以可以试着自己控制。

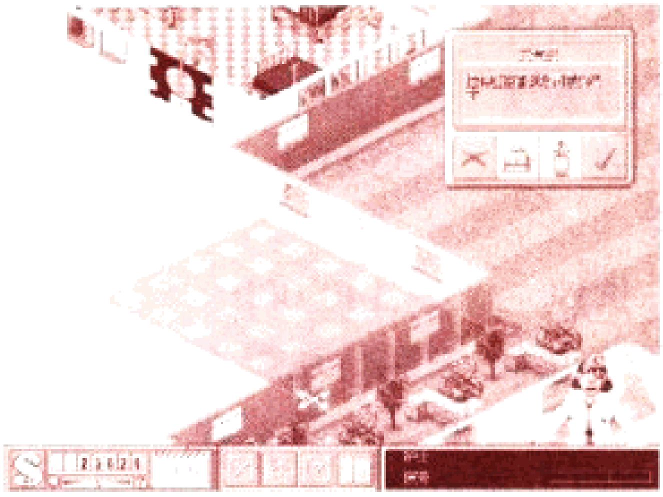
●第八关:过关条件

| | |
|---|---|
| 治愈率 | 55% |
| 银行中的款项 | 300 000 |
| 治愈人数 | 400 人 |
| 医院总价值 | 180 000 |

和上关差不多,但难度加大。

●第九关:过关条件

| | |
|---|---|
| 治愈率 | 60% |
| 银行中的款项 | 400 000 |
| 治愈人数 | 500 人 |



| | |
|---|---|
| 医院总价值 | 200 000 |

这关同第八关差不多，但难度更大。

●第十关：过关条件

| | |
|---|---|
| 声誉 | 650 |
| 银行中的款项 | 500 000 |
| 治愈人数 | 500 人 |
| 治愈率 | 65% |
| 医院总价值 | 220 000 |

本关的传染病进一步增加，有时候达到难以理解的地步，而且经常无法自己控制。

●第十一关：过关条件

| | |
|---|---|
| 声誉 | 700 |
| 银行中的款项 | 500 000 |
| 治愈人数 | 600 人 |
| 治愈率 | 70% |
| 医院总价值 | 240 000 |

和上关差不多，但难度进一步加大。

●第十二关：过关条件

| | |
|---|---|
| 声誉 | 800 |
| 银行中的款项 | 750 000 |
| 治愈人数 | 750 人 |
| 治愈率 | 70% |
| 医院总价值 | 250 000 |

最难的一关，也是游戏的最后一关。

## [附　录]

各种医疗室的说明：

一般诊疗室：病人进医院最先进入的诊疗室，可以诊断普通的病症，或者转到其他部门进行进一步的检查。

高级诊疗室：当一般诊疗室无法确诊时，病人会到这里进行进一步的检查，然后在回到一般诊疗室。

病房：需要住院治疗的病人休息室。

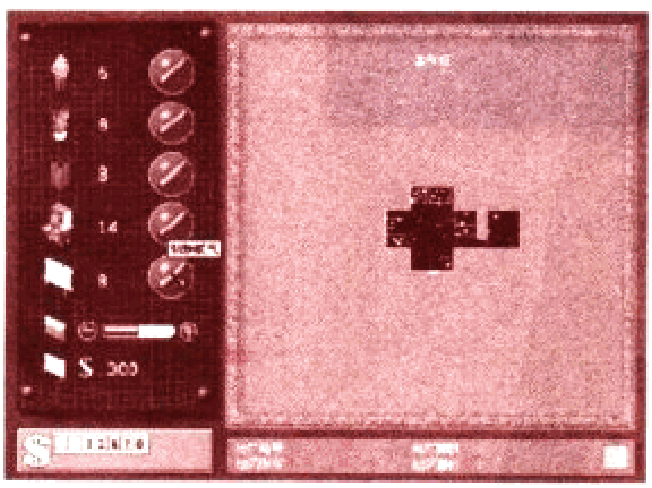
精神病诊疗室：治疗各种和精神有关的病症，需要精神科的医生。

充气机治疗室：治疗大头病。

毛发恢复机：专治秃头病。

舌头治疗仪：专治长舌病。

骨折治疗室：专治各种骨折。



净化设备：治疗放射病人。

电分解机器：专治多毛病。

DNA 重组仪：治疗 DNA 变异的病人。

胶冻治疗仪：治疗胶

冻病人。

心电图机：检查病人心、肺功能的诊断室。

X 光透视室：透视病人的身体，检查病人身体内部是否有异常。

扫描仪：比 X 光透视室先进。检查病人身体内部是否有异常。

血液机器：化验、分析血液情况。

超级扫描仪：游戏中最先进的检查诊断设备，诊断率极高，它几乎能诊断所有的病。

培训室：培养人才的地方。

科研部门：研究发展最新科技的部门。

药房：病人取药的地方。

手术室：可以给病人做手术，需要两名外科医生。



# FIFA 足球经理




**[资 料 卡]**



游戏名称：FIFA
足球经理
语　　种：中文
载　　体：光碟
类　　型：策略
容　　量：400M
运行环境：WIN95
发行公司：EA
配　　置：P5/75，16M 内存，倍速光驱，至少 30M 的硬盘空间

**[提　要]**

世界上什么运动喜欢的人最多？足球！

世界上最狂热的是什么人？ 球迷！

坐在电脑前的你，是不是也是这些狂热球迷中的一员呢？你是不是也想尝一尝经营一个球队的辛酸和喜悦呢？

在现实里可能没有办法，但是在电脑上你却尽可以得其所愿，因为有了《FIFA 足球经理》。

FIFA 这个名字我想电脑游戏玩家没有不知道的，从《FIFA 足球 94》开始，这个压缩后只有 3M 的足球游戏是当时最精彩的游戏，激烈的比赛，漂亮的图形（当然是在当时的眼光下看），特别是现场采制的录音把玩家带到了真实的球场。

紧接着的《FIFA 足球 96》和《FIFA 足球 97》也都大获成功。《FIFA 足球 98》是最新的足球游戏，也是迄今为止个人电脑上所出现过的最好的足球游戏。当然我们这里要说的不是《FIFA 足球 98》，而是在它之前的一部不同风格的足球游戏，那就是我们在开头提到的《FIFA 足球经理》。

这个游戏不是让玩家控制球员在赛场上比赛，而是让玩家扮演一个球队的经营者的角色，带领一个球队参加各种比赛，努力获得好名次，同时要进行各种和比赛有关的经营活动（包括赚钱）。在此之前也有几个类似的游戏，但是都没有《FIFA 足球经理》这么引起轰动，特别是 EA 在中国发行了汉化的中文版本，方便了广大英文水平不高的电脑玩家。

这个游戏是运行在 WINDOWS 95 下的，采用 640×480 的 SVGA 模式，再加上 3D 的画面显示，整个游戏给人的感觉是非常精美，特别是在赛场上的时候，单纯从画面和音效上看几乎会让人以为在观看一场现场直播！

当然，为了达到这么好的效果，对机器的要求自然也就较

高，采用奔腾机是必须的，至少 16M 内存，好在这个配置大部分玩家已经可以达到。

## [安装 & 运行]

■安装

将游戏光碟放入光驱，就自动进入安装界面，第一项是安装 DIRECTX 和游戏，第二项是不安装 DIRECTX 只安装游戏，一般应该选第一项。

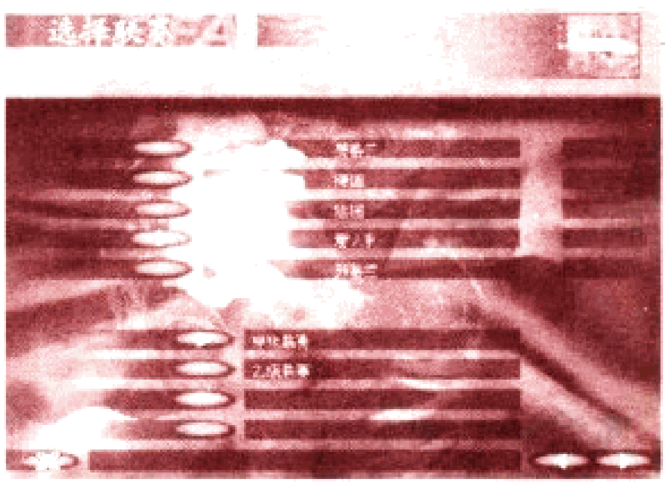
■运行和操作

在 START 菜单中寻找 EA SPORTS 下的 FIFA SOCCER MANAGER 运行即可。

## [攻　略]

这个游戏是从在欧洲接管一个球队，参加联赛开始的。刚开始，玩家可以在五个不同的国家或地区里任意选择一个球队，这五个国家或地区是英格兰（超级联赛、甲级赛、乙级赛和丙级赛），德国（甲级赛和乙级赛），法国（甲级赛和乙级赛），意大利（甲级赛和乙级赛）和苏格兰（超级联赛和甲级赛）。

对于广大的球迷来说，每一个国家的每一个赛事都是非常想尝试的，但是对于第一次玩来说，恐怕很多玩家都会选择意大利甲级联赛，本来嘛，这可算得上是世界上最高水平的比赛之一了。



一旦选择了意大利甲级联赛，又有一大堆球队可以选择，像 AC 米兰队，都灵队，那

不勒斯队，亚特兰大队，尤文图斯队……现实里的球队都包括进去了，真是应有尽有。

这个游戏使用的是真实的球队资料，比如说当我们选择了著名的 AC 米兰队，哈哈，你会发现很多著名的球星，像巴乔，罗西，戴维斯，巴雷西……这么多名将都听你指挥，是不是乐昏了？



事情当然不是那么简单，由你来带领他们参加甲级联赛，要是你指挥不当，这些著名的球队虽然球星众多，一样会输得很惨的，所以要兢兢业业，任劳任怨啦。

除了要赢得球赛的胜利，经济活动也不能少，像买卖球员，建设改造赛场等等，要知道一切都是建立在经济基础上的，如果经济崩溃，入不敷出，那么最后只能宣布破产，被赶出球队。

进入游戏后，游戏会要求玩家输入名字，如果以前玩过，可以直接选取名字后就进入游戏。

刚开始游戏的时候，玩家带领的球队正在参加联赛，你要设法带领球队赢得比赛，并争取多卖出些门票和商品，维持球队的正常运转和足够的资金。

既然是经营一个球队，那么比赛当然是第一位的，我们这里就先从比赛开始讲。

■队员能力和特长

要比赛，当然要有球员，你的麾下现在有多少球员？他们

的水平能力到底如何？这些可是你第一位要搞明白的，否则你连自己的球员都不了解，还怎么能指望着赢得比赛的胜利？

首先，在“统计”栏上按下鼠标左键，可以看到以表格形式出现的球员一览表，从这里可以看到每个人的资料，这些资料对于你了解球员是非常重要的。在数据旁有一个加号的说明还有细节，在加号上按一下可以显示细节数据。说明如下：

●跑动：主要包括速度、敏捷和起动三个方面。速度表示球员跑动的快慢；敏捷表示他忽然变换方向的能力；起动是指队员由静止忽然加速的能力。

●力量：包括耐力、力量和健康。耐力是指队员感到疲劳的快慢；力量指队员本身的力量大小；健康指队员的身体情况。健康程度差的队员能力不容易发挥，在比赛中容易受伤。对于健康状况可以通过理疗来恢复。

●技巧：主要包括射门、传球、头球、控球和盘带，指队员的球技。

●铲球：包括判断和技巧，它们影响铲球的成功率。

●冷静：队员的心理状况。冷静的球员不容易因激动而犯错。

●意识：队员的场上意识。

●资质：球员可能潜在的能力，在某些时候可能会爆发。

●守门：包括踢球、掷球、救球，是守门员的素质。

●掷球：队员掷界外球和边线球的能力。

●领导：队员的领导能力。具有领导能力的队员可以领导其他队员贯彻教练的意图。

●意志：队员的意志力。意志力强的队员不容易受外界不

利因素的影响。

●判断：队员的判断力，正确判断场上形势的能力。

●得分欲：队员对射门得分的意识。

上面是队员的主要资料，从这些资料中可以看出队员的各种能力和特长。

■训练

知道了各队员的特点，就可以有的放矢地进行训练。

游戏有一个默认的训练办法，但是这个训练计划并不是很合适，所以有必要根据自己的情况加以修改。

在训练项目中，有下面的项目：

●射门：可以训练队员对射门技术和实际的把握。

●传球：提高队员传球的成功率。

●头球：增强队员的头球能力。

●冲刺：提高队员的跑动能力及身体素质。

●慢跑：可以提高队员的耐力及身体素质。

●控制力：可以增强队员在场上的控球能力及冷静等素质。

●练习：可以提高队员的耐力、力量和灵活性。

●举重：可以提高队员的力量和身体素质。

●区域防守：训练球员适应所在的位置并提高防守反击的能力。

●盯人：可以提高队员的阻截能力。

●铲球：提高队员铲球的成功率。

●理疗：可以恢复队员的身体状况。

●救球：训练守门员。

●守门：训练守门员。

●踢球：训练队员的踢球准确性。

●掷球：训练队员掷球的能力。

●一方五人：一种室内的训练比赛，训练队员的综合能力。

●训练比赛：提高队员的场上意识和综合素质

玩家可以根据队员的具体情况设定上面的训练内容，以便培养出一批超级球星。一般说来，前锋要加强冲刺、射门和传球，中场队员训练传球，而后卫则加强盯人、铲球等的训练。

平时一定要严格训练，但是训练又是比较耗费体力的，所以在联赛时就不能像平时那样了，否则队员的体力消耗太大，过于疲劳，对比赛是极为不利的。

■阵型

有了一支素质不错的球队，下面就要考虑比赛中出场的阵型了，这对于广大的球迷来说是不会陌生的。常见的阵型有下面几种：

●4-2-4：这是一种攻守兼顾的阵型，但是因为中场只有两名队员，所以成为场上的关键，必须配置两名能力高的球员。

●3-4-3：加强中场的阵型，如果再配置几个能力高的前锋，可以给对手造成很大的威胁。

●4-3-3：注重防守的阵型。

●2-4-4：典型的攻击阵型，后卫力量十分薄弱，但是可以增加一个清道夫，使后防能力得到一定的加强。

●4-4-2：和上面正相反，这是典型的防守阵型，只有两个前锋使攻击力明显减弱，不过如果前锋的能力很高的话，也会给对手造成不小的威胁。

阵型有很多种，各有其优点和缺点，赛场上没有不变的东西，任何阵型都不能永远适用，关键是要针对对手的情况灵活运用。阵型使用正确，对取得比赛的胜利有着很关键的作用。



■战术

整体的阵型设定后，就应该设定球队的整体战术了。有七种战术可以选择：

●一般：系统默认的战术。

●进攻：采用进攻型的战术，也保留了一定的后防力量。

●全线压上进攻：这是一种全力进攻的战术，不断地向对方大门冲击，但是自己的后方非常空虚，小心被对方突破！

●防守：主要以防守为主，当然如果出现机会，他们还是会尽力进攻的。

●全线撤回防守：完全的防守战术，球队将严密防守自己的大门而不会去进行进攻。这是不求有功但求无过的战术。（争取平局？）

●造越位：就像名字一样，但是在游戏中似乎没有多少作用。

●拖延时间：球队将尽力保持对球的控制球而到比赛结束。

■风格

除了整体战术外，每个球员的风格也是十分重要的。游

戏中一共有七种不同的风格，当然每个队员不能都选，而只能设定为其中的三种。

●远射：指当队员发现射门机会后会拔脚远射。

●交叉换位：当队员准备射门时，如果发现己方有队员的位置更好时会把球传给他。

●长传冲吊：指队员踢出长传球。

●短传渗透：指队员将更加迅速地把球传给队员。

●插入空当：一旦发现有空当，队员将立即插上。

●控制球：指球员将在球场上自己运球，尽可能长时间保持对球的控制权。

●控制比赛节奏：指队员将在己方球员之间传球而不发起进攻，尽可能拖延时间并保持对球的控制权。

■倾向

除了风格之外，还可以设定每个队员的倾向。倾向有两种：盘带倾向和铲球倾向。系统默认是50%，一般赛区这个数值就可以了，特别是铲球倾向，一旦数值调高将很容易犯规。

■比赛

做好了上面的事情后，就可以参加比赛了。游戏中的比赛采取了时间压缩的办法，每半场只有几分钟，半场间有休息。玩家可以在这个时候根据上半场的情况调整战术，更换队员、阵型等，以求在下半场取得好成绩。

球场上的画面非常细腻（只是球员小了点），四周的看台也可以看得很清楚，从画面上玩家就可以知道本场比赛票卖得好不好了。

■选项

上面说的都是和比赛直接有关的事情，在游戏中玩家所

要面对的当然不仅仅是比赛。画面的菜单上还有几个选项，介绍如下：

**▲转会**

进入转会市场买卖球员。如果你的球员不足想买入，或者球员很多想卖出的时候可以进入这个选项。如果手头资金很多时可以买入大牌的球员，资金紧张时可以卖掉多余的球员。游戏中至少要保持20名球员，首发阵容11人，候补5人，另外准备4人做后备以便应付突发的事件。如果参赛的队员无法凑足11人时游戏就会失败。在游戏中，伤病、红牌以及一些突发事件都会造成队员无法上场。

关于购买球员，其实在游戏的前期，只要你能善于运用手中的队员就已经足够了(这里指的是甲级队)，在后期资金富裕的时候，可以买入明星，那对于球队也是很有好处的，但是这些大牌球员身价非常高，光转会费就很吓人了。游戏默认的转会费相当于球员的身价，工资则相当于目前的工资水平。如果想买入球员，可以提高他的工资，这样才有可能成功。

另外，玩家也可以购买不在转会市场出现的，正在其他球队效力的球员，但是这要加倍付出转会费，这可是一笔极大的数字，所以只有在必要时及资金充足的时候才能使用。

买卖球员也是一种赚钱的办法，但是如果你频繁炒作球员，那么一些球员会拒绝加入你的球队。

当然，如果不想支付高额的转会费，也可以借用球员，但是对方俱乐部肯不肯借，就是另一回事了。

**▲设备管理**

包括场地的维护和体育场的建设。

在初期可以把场地维护费设定为600～800左右，以后可以设定为2 000～4 000。场地维护费用太低，使你的球场状态下降，当降到一定的程度，就会被国际足联取消比赛，那就完了。

如果收到国际足联关于场地问题的警告后，要赶快在“一次性支出”中付出一大笔费用来挽救受到威胁的主场赛事。

在经营状况良好，流动资金在1 000万以上时，可以扩建球场，这样可以使观众增多，并提高俱乐部的声誉。在初期不用动这个脑筋，一来没有钱，二来开始的座位是坐不满的。

**▲金融**

这个菜单中又有很多内容：

●票：可以为主客场分配球票以及设定球票的价格。

在游戏中，最大的经济来源就是门票的收益。门票价格太高会使观众人数减少，门票太低又会入不敷出。

一般主场的票价可以使用游戏默认的数值，以后可以慢慢上涨，要尽量保证主场场场爆满。取得了联赛冠军后，知名度大大提高了，此时就可以大幅度提高票价。

客场的票价可以直接升到200～300，不用担心观众少。

●商品：可以控制商品的进货量和售价。一般无须改动游戏默认的价格，保持不要有太多的库存就可以了。

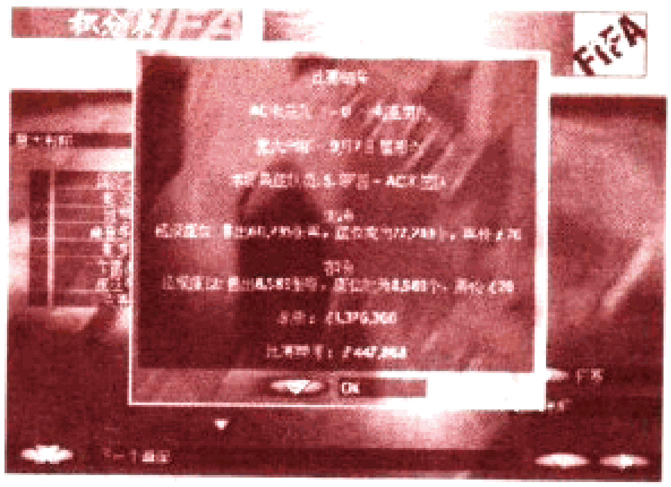
●合同：在这里可以检查和修改球员的合同。特别是在球员的合同期快要到的时候。不过游戏中如果你要修改合同，就一定要提高球员的工资，否则他们是不会同意的。一般至少要提高25%的工资。

当球员的合同要到期的时候，可以先给他提高工资，然后再续签合同。合同期最长可以签60个月。

●贷款：可以向银行贷款，但是如果到期不能偿还，也会结束游戏。所以除非必须，这个功能一般不用。

上面大体介绍了这个游戏的玩法和一些心得，其实这个游戏的内容太丰富了，上面所说的只是九牛一毛，更多的东西等着玩家自己去发掘，去体会。

唯一遗憾的就是这个游戏中没有中国的甲 A 联赛，不是吗？



Document generated by Anna's Archive around 2023-2024 as part of the DuXiu collection
(https://annas-blog.org/duxiu-exclusive.html).

Images have been losslessly embedded. Information about the original file can be found in PDF attachments. Some stats (more in the PDF attachments):
{
  "filename": "11594715.zip",
  "filename_decoded": "11594715.zip",
  "filesize": 10360378,
  "md5": "8f79ffd645d5c87528ee6b27137d512e",
  "header_md5": "4de36d3bc9005493ff60c49c90123ba1",
  "sha1": "65604a182e186021177de3238484e62c0ca12af0",
  "sha256": "67afcbd84f90799d63ceb44afdefa9e7825fbdce228414caa5c7095a6c8c1726",
  "crc32": 2285879261,
  "zip_password": "",
  "uncompressed_size": 10478432,
  "pdg_dir_name": "",
  "pdg_main_pages_found": 106,
  "pdg_main_pages_max": 106,
  "total_pages": 115,
  "total_pixels": 86338665,
  "pdf_generation_missing_pages": false
}